



PS2 • PS3 • X360 • Wii • PSP • iOS • GBA • Retro • anime  
XII. ÉVFOLYAM 1. SZÁM, 2008. JANUÁR

799,- Ft

KONZOL

# BURNOUT Paradise

HAVI TÉMÁNK: NEM VAGYUNK EGYEDÜL • VISSZATEKINTŐ: MORTAL KOMBAT • THE GOLDEN COMPASS • BLADESTORM  
RAYMAN R RABBIDS 2 • UMBRELLA CHRONICLES • SOCOM TACTICAL STRIKE • COD4 DS • CONTRA 4 • MARIO PARTY D

# TELEFONOS 06 70 365 0385 Csomagküldő SZOLGÁLAT

## PS3 PLAYSTATION 3 PS2 Platinum és Akciós PlayStation 2 DS/GBA NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

PS3	PLAYSTATION 3
Army of Two	16998 2008 end of év
Assassin's Creed	16998 bizonytalan
Burnout Paradise	16998 jan. vége
Call of Duty 4	16998 bizonytalan
Clive Barker's Jericho	16998 kapható
Colin McRae Dirt	16998 kapható
Condemned 2 Bloodshot	előrendelhető február
Eye Karrera + Eye Create	10998 kapható
FIFA 08	16998 kapható
Flight Night Round 3	16998 kapható
Folklore	16998 kapható
GTA IV	előrendelhető 2008 tavasz
Half-Life 2 Orange B.	16998 kapható
Harry Potter A Főnix Rendje	14598 akciós
Heavenly Sword	16998 kapható
Lair	16998 kapható
Lego Star Wars The Complete Saga	16998 kapható
Lost	előrendelhető február
Medal of Honor Airborne	16998 kapható
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető 2008 tavasz
Nascar 08	16998 kapható
NBA 08	16998 kapható
Need For Speed Pro Street	16998 kapható
Ninja Gaiden Sigma	11998 akciós
Ratchet & Clank Tools of Destruction	16998 kapható
SEGA Rally	17998 kapható
The Club	előrendelhető február
The Simpsons	16998 kapható
Uncharted	16998 kapható

PS3 Gépcsomagok kedvező áron! akciós hiteles is!

PS2	PLAYSTATION 2
Alvin and the Chipmunks	10998 kapható
American Chopper 2	5998 kapható
Bee Movie Game	12998 kapható
Big Game Hunter	5998 kapható
Boogie	14998 kapható
Burnout Dominator	14998 kapható
Cars 2	13998 kapható
CSI 3 Dimension of Murder	9998 kapható
Dangerous Hunts	5998 kapható
FIFA 08 - Ismét magyar szinkronnal!	14998 kapható
Final Fantasy XII	11998 akciós
God Of War II	16998 kapható
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos!	9998 akciós
Juiced 2 Hot Import Nights	16998 kapható
MySims	14998 kapható
NBA 2K8	9998 akciós
Need For Speed Pro Street	14998 kapható
NHL 2K8	9998 kapható
Pro Evolution Soccer 08	14998 kapható
Syphon Filter Dark Mirror	13998 kapható
The Golden Compass	12998 kapható
The Simpsons	14998 kapható
The Sims 2 Castaway	14998 kapható
Tony Hawk's Proving Ground	13998 kapható
Totally Spies Totally Party	7998 kapható

PSP	PSP
Alien Syndrome	12998 kapható
Aliens Versus Predator Requiem	11998 kapható
Capcom Puzzle World	7998 kapható
Daxter Platinum	5998 kapható
F1 06	5998 kapható
FIFA 06 Platinum	14998 kapható
FIFA 08	11998 kapható
Football Manager Handheld	12498 kapható
Harry Potter A Főnix Rendje	7498 akciós
Medal of Honor Heroes 2	11998 kapható
Medal of Honor Heroes Platinum	6498 kapható
Monster Hunter Freedom 2	11998 kapható
Mortal Kombat Unchained	6498 kapható
Need For Speed Most Wanted Platinum	6498 kapható
Need For Speed Pro Street	11998 2008 end of év
PSP Film konvertált program	3998 kapható
Pursuit Force Extreme Justice (magyar felirattal)	11998 kapható
Real Fishing The Great Outdoors	5998 kapható
Sims 2 Pets Platinum	6498 kapható
Star Wars Renegade Squadron	12998 kapható
Syphon Filter Logan's Shadow	11998 kapható
Tekken Dark Resurrection	5998 kapható
The Golden Compass	12498 kapható
The Simpsons	11998 kapható
The Sims 2 Castaway	11998 kapható
Tomb Raider Anniversary	11998 kapható
PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható	akciós hiteles is!

PS2 Platinum és Akciós	PlayStation 2
24 - magyar felirattal -	5998 kapható
Black Platinum	6498 kapható
Burnout 3 Platinum	6498 kapható
Burnout Revenge Platinum	6498 kapható
F1 06	5998 kapható
Fifa Street 2 Platinum	6498 kapható
God of War Platinum	5998 kapható
Gran Turismo 4 Platinum	5998 kapható
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5998 kapható
Killzone Platinum	5998 kapható
Lego Star Wars II Platinum	5998 kapható
Madagascar Platinum	5998 kapható
Mortal Kombat Shaolin Monks	6498 kapható
Need for Speed Most Wanted Platinum	6498 kapható
Onimusha 2	5998 kapható
Pirates of the Caribbean at World's End	5998 kapható
Ratchet Gladiator Platinum	5998 kapható
Resident Evil 4 Platinum	5998 kapható
Shadow of Colossus	5998 kapható
Strek 2 Platinum	5998 kapható
Soul Calibur III Platinum	5998 kapható
Spider-man 2 Platinum	5998 kapható
Ninja Gaiden 3 Platinum	7998 kapható
Princes of the Caribbean 2 Platinum	5998 kapható
Star Wars Episode III Platinum	5998 kapható
Tekken 5 Platinum	5998 kapható
The Fast and the Furious	9998 kapható
The Godfather	6498 kapható
Tourist Trophy	5998 kapható
True Crime New York City Platinum	5998 kapható
True Crime Streets of L.A. Platinum	5998 kapható

Nintendo Wii	Wii
Battalion Wars	előrendelhető február
Bee Movie Game	13998 kapható
Boogie+Mikrofon	14998 kapható
Carnival Funfair Games	7998 kapható
EA Playground	9998 kapható
FIFA 08	14998 kapható
Harry Potter A Főnix Rendje	14998 kapható
Madden NFL 08	14998 kapható
Mario & Sonic at the Olympic Games	17998 kapható
Mortal Strikers Challenge Football	13998 kapható
Metroid Prime 3: Corruption	13998 kapható
Mortal Kombat Armageddon	14998 kapható
MySims	14998 kapható
NBA Live 08	14998 kapható
Need For Speed ProStreet	14998 kapható
Pokémon Battle Revolution	13998 kapható
Rayman Raving Rabbids 2	15998 kapható
Resident Evil 4: The Umbrella...	13998 kapható
Resident Evil 4 Wii Edition	13998 kapható
Sims 2 Pets	14998 kapható
SSX Blur	14998 kapható
Super Mario Galaxy	13998 kapható
Super Paper Mario	13998 kapható
Surf's Up	13998 kapható
Table Tennis	11998 kapható
The Simpsons Game	14998 kapható
Wii Play+ Controller	14998 kapható
Wing Island	3998 akciós
Nintendo Wii készülék	akciós hiteles is!

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webárúházunkban!

www.576.hu

Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

576  
ÜZLETEK

Megnyitottak  
újabb üzleteinket  
Pécs Árkád  
(janár 17.)

Egyre - Agria Park  
Nyíregyháza - Korzó  
hamarosan nyitnak!

* Aréna Plaza	06 1 324 7004
* Árkád	06 1 434 8876
* Compoma	06 1 424 3424
* Duna Plaza	06 1 239 2838
* EuroPark	06 1 280 8665
* Mennuál II	06 1 345 8075
* Plusus Center	06 1 419 4117
* WestEnd	06 1 278 7576
* Győr Árkád	06 36 555 049
* Debrecen Plaza	06 52 342 120
* Kécskeméti Malom	06 76 328 119
* Kanizsa Centrum	06 93 317 178
* Sziget Plaza	06 36 468 973
* Tatabánya Vöröses Center	06 34 801 440

DS/GBA	NINTENDO DS	GAME BOY ADVANCE
Bee Movie (Mézenyözök)	9998 kapható	
Big Brain Academy DS	8998 kapható	
Boogie	9998 kapható	
Diddy Kong Racing	11998 kapható	
Donkey Kong Jungle Climber	11998 kapható	
EA Playground	9998 kapható	
FIFA 08 DS	9998 kapható	
FIFA Street 3	előrendelhető február	
Harry Potter A Főnix Rendje DS	8998 kapható	
High School Musical DS	9998 kapható	
Impossible Mission (csak nálunk)	7998 kapható	
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11998 kapható	
Lego Star Wars The Complete Saga	13998 kapható	
Mario Kart DS	11998 kapható	
Mario Party DS	11998 kapható	
Mario Slam Basketball	11998 kapható	
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11998 kapható	
MySims	9998 kapható	
Naruto Ninja Destiny	előrendelhető február	
Need For Speed Pro Street	9998 kapható	
New Super Mario DS	11998 kapható	
Orcs & Elves	9998 kapható	
Pokémon Diamond	11998 kapható	
Pokémon Pearl	11998 kapható	
Rayman Raving Rabbids 2	9998 kapható	
Shrek Ovs & Donkeys	9998 kapható	
Sims 2 Pets (Ház kedvencek) DS	9998 kapható	
The Simpsons The Game	9998 kapható	
The Sims 2 Castaway	9998 kapható	
Touchmaster	7498 kapható	
DS Lite gépek (zöld, fekete, fehér, rozsdaszín)	akciós hiteles is!	

XBOX 360	XBOX 360
Alan Wake	előrendelhető márc. 13.
Army of Two	16998 2008 end of év
Assassin's Creed	16998 bizonytalan
Bee Movie Game	16998 kapható
Blackline	16998 kapható
Blazing Angels of WW II	16998 kapható
Blue Dragon	16998 kapható
Brothers in Arms Hell's Highway	előrendelhető február
Burnout Paradise	16998 jan. 24.
C&C Tiberium Wars	16998 kapható
Call of Duty 3	7498 kapható
Call of Duty 4	16998 kapható
Cars 2	15998 kapható
Clive Barker's Jericho	16998 kapható
Colin McRae Dirt	16998 bizonytalan
Crackdown Classic	7998 kapható
F.E.A.R. Files	14998 kapható
FIFA 08 - szinkronos!	16998 kapható
FIFA Street 3	febr. 21.
Forza 2 Motorsport - szinkronos!	16998 kapható
Frontlines: Fuel of War	előrendelhető február
Grand Theft Auto IV	előrendelhető tavasz
Half Life 2 Orange B.	16998 kapható
Halo 3	9998 kapható
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos!	14998 akciós
Kane & Lynch Dead Men	16998 kapható
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	előrendelhető február
Lego Star Wars 2 Classic	7998 kapható
Lego Star Wars The Complete Saga	16998 kapható
Lost	előrendelhető február
Lost Odyssey	előrendelhető február
Mass Effect	16998 kapható
Medal of Honor Airborne	16998 kapható
NBA 2K8	14998 kapható
Need For Speed ProStreet	16998 kapható
Project Gotham Racing 4 - magyar felirattal	16998 kapható
Sega Rally	17998 kapható
Skate	16998 kapható
The Golden Compass	17998 kapható
The Simpsons Game	16998 kapható
TimeShift	16998 kapható
Tomb Raider Anniversary	14998 kapható
Viva Pinata Classic	7998 kapható
Viva Pinata Party Animals	16998 kapható
XBOX 360 Gépcsomagok kedvező áron!	akciós hiteles is!

mert játszani jó



# NÁLUNK VEDD MEG



**MINDENKI ÁRAT EMEL?  
MI CSÖKKENTJÜK  
A KONZOLÉT!**



**2008 januárjától 200 forinttal  
olcsóbban juthatsz az 576  
Konzolhoz, hazánk egyetlen  
multiplatform konzolos  
lapjához, ha azt  
az 576 KByte bármely  
üzletében vásárolod meg!**

# NÁLUNK OLCSÓBB



**576 KONZOL. A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA.**



### feature

- | 4 | hírek
- | 8 | hónap témája: nem vagyunk egyedül
- | 12 | egotrip: pontvadászat
- | 14 | hardver rovat: puska, egér, billentyűk előétel
- | 18 | visszatekintő: mortal kombat
- | 22 | anime rovat: pokol, jazz és egyéb legendák
- | 26 | retro rovat: a top 10 beat'em up

### multiteszt

- | 28 | burnout paradise
- | 32 | the golden compass
- | 34 | nhl 2k8
- | 35 | nba 2k8
- | 36 | blademaster: the hundred years' war
- | 44 | bee movie game
- | 45 | soldier of fortune: payback
- | 46 | need for speed prostreet
- | 47 | rayman raving rabbids 2
- | 48 | cars matter-national
- | 49 | lego star wars: the complete saga

### playstation 2

- | 50 | asterix at the olympic games
- | 51 | phantasy stars universe: ambition of the illuminus

### playstation 3

- | 52 | need for speed prostreet
- | 53 | medal of honor: airborne

- | 54 | ps store kiegészítők
- | 56 | blazing angels 2 – secret missions of wwii

### xbox 360

- | 58 | kengo zero: legend of the 9
- | 59 | dynasty warriors: gundam
- | 60 | xbox live arcade bemutató
- | 61 | bee movie game

### wii

- | 62 | resident evil: the umbrella chronicles
- | 64 | tony hawk's proving ground

### playstation portable (psp)

- | 66 | socom: u.s. navy seals tactical strike
- | 68 | dead head fred
- | 69 | beowulf

### nintendo ds

- | 70 | warhammer 40,000: squad command
- | 71 | call of duty 4: modern warfare
- | 72 | contra 4
- | 74 | boogie
- | 74 | csi: dark motives
- | 75 | ultimate mortal kombat
- | 76 | chessmaster: the art of learning
- | 77 | mario party ds

- | 78 | csevegő
- | 80 | cooltura





# AKTuális » » 112

2008 január – hová tartunk?



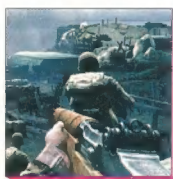
burnout paradise

28



bladestorm:  
the hundred years' war

36



medal of honor: airborne

53



resident evil:  
the umbrella chronicles

62



call of duty 4:  
modern warfare

71



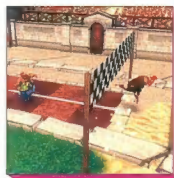
ultimate mortal kombat

75



the golden compass

32



asterix at the  
olympic games

50



dynasty warriors: gundam

59



dead head fred

68



contra 4

72



mario party ds

77

**K**étezerhét minden szempontból – pozitív és sajnos negatív felhanggal egyaránt – furcsa és különleges, szélsőséges, mondhathatni érthetetlen és szokatlannak is lehetne a 2007-es év volt, videójátékos szemmel, a videójátékok világára vonatkozóan vizsgálva. Tizenhét évét húztam le a szakmában ('90-ben jött ki az első KByte), huszonhárom játék között ('85-ben kaptam a C64-em, az azt megelőző Atari 2600-as időkkel nem is számolom), de frankón és őszintén nem emlékszem ilyen hangulatú esztendőre, mint a 2007-es.

A világ fejlettebb része után végre Magyarországon is hivatalosan lezajlott a konzolgeneráció-váltás. Három új gép érkezett, hogy elvárásolják a játékosokat. Hurrá! Hurrá! Nem,ők 2007-ben már nem várásolni jöttek. Ők háborút hoztak, nekik katonák kellene. Nem egyszerű konzolok ők, hanem bálványok, sőt mi több istenek, akiket illik imádni. Feltele nélkül, eszközök és fegyverek között nem válogatva.

*A bálványok nem várják el tőled, hogy gondolkodj. Az agyatlan hívó a jó hívó. Szorítsd a szád és tedd a dolgot!*

2007-ben 20 középszerű viccöktúra jött 1 kiemelkedő. Olyan játékok, melyeknek minden emberi számítás szerint sikeresnek kellett volna lenni, nem lettek sikeresek. Olyan termékek pedig, amelyek arra születtek, hogy jó esetben másod- vagy harmadhegedűsökhöz legyenek a futtatók még kategóriájában, esetleg szégyenszemre legyenek kiállítás, magazinok „Hónap bukása” rovatában, tündökölnének. Kifordult magából a világ, tombol a nagy globális elbuktulás, megindul a menetesítés vissza a sötét középkorba, értékes lett az értéktelenből, ünnepelt szűz lett a gagyi. Blu-ray lemezzel töltjük a szemetet, DVD-ről az ócskát, immár HDTV-n nézzük a retardált bohócokat, és ez a tendencia szépen átlátomosan, mint egy csótány, beférkőzött szeretett hobbitba is, megtérítette minket, videójátékosokat, így jó úton haladunk afelé, hogy kitégük a táblát: „Konzolország: belépés csak IQ nullával!”

A videójátékozás valahol habbit volt, ahol olyan kedves figurák versengtek a kegyeinkért, mint Mario és Sonic, ahol hónapokig kereskedhettünk a galaxisban, vagy napokig memorizáltuk egy boss támadásait, hogy végre átmehezzünk a következő pályára. Most világméretű hisztéria a videójáték. Trend. Divat. A programokat kiadó cégeknek eddig az volt a céljuk, hogy a hobbinak élő gamerek igényeit kiszolgálják, mégpedig lehetőség szerint jobbnál-jobb termékekkel. A képlet egyszerű volt: jó a cuccod, amit kiadtál? Megvesszük. Nem jó? Nem vesszük. Most mi történik? Elég nagy körülötte a felhajtás? Akkor az csak jó lehet! Tényleg mindenki ezt veszi? Ide vele! Most csak egy a cél: lehetőleg mindenkit bebiztosítani, megvezetni, megdölelni, beadni a széles lövegeknek, hogy a hardver- és szoftverhiba természetes jelenség, hogy a jó videójáték 5 órás móka, és egyébként is, minek tönné magad azzal, hogy legalább 10 percet gondolkodsz? Odateszünk neked egy durva nagy sárga nyilat, ami mutatja: „Birkák erre!” Sőtében pulzáló folt lett az „alrajtolt kincs”, két lövéssel, szendvicset mojszolva leküzdhető a „rettegett föllenség” – mindent a lehető legegyszerűbbre, a legostobábbra kell tervezni, mert hát a videójáték mindenkié; itt van, vegyék, vigyék, jó ez minden bajra, ez a mindent győgyítő csodaszer.

Én személy szerint hiszek benne, hogy csak pillanatnyi elmezuvarban szenvedett a hobbit. Remélem, hogy ez a 2008-as esztendő változtat hoz. Nem akarok többé célközönség lenni. Játékos vagyok, igazi játékosokat akarok!

Martin

## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezz be, de ne várj tőle sokat.
- 5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stúf. Néhány köcsa órára biztos leköti majd.
- 6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

# hírek



## ILYEN LESZ 2008

2008 első hírvetése némileg rendhagyó lesz: a hagyományos felosztás helyett és mellett kitekintünk az eljutott álló évre, azaz megnézzük, hogy mi várható a platformexkluzív játékok és trendek terén 2008-ban. A bontást konzolyártókra leszava követjük el, az egyes gyártók gépeit (ha esetleg több lenne - a Nintendo és a Sony-nál, ugye) így tárgyaljuk.

### MICROSOFT

A „legöregebb” jelenlegi generációs konzol novemberben belépett a harmadik életévébe, és 2007 képeiben igen erős esztendői tudhat maga mögött - szinte minden szempontból. Ezen sorok széveszűreszűbe pályogásának pillanatában (december vége) még nem állnak rendelkezésünkre a kurrens (karácsony környéki) előadói adatok, de a novemberi számból kiindulva az **Xbox 360** szinte minden régióban jól teljesíti - a „szinte” szócska esetünkben azt jelenti, hogy az MS konzol számára mindig is problémának számító Japánban továbbra is igen visszafogottan fog a gép, egy-egy, elsősorban játékmegjelenéshez köthető ugráson kívül (legutóbb az Ace Combat 6 okán járultak a kasszához Xbox 360 fronton japán börtainak nagyobb számban) továbbra sem tudnak belőle megfelelő mennyiséget előadni. A sikertelenség persze itt is relatív, év vége-re az X360 Japánban is állapít a félmillióss értékesített darabszámot - a konkurenciához mérve soványka, az előző próbálkozathoz képest (Xbox) akár sikernek is mondható - az első Dobozból egész pályafutása alatt fogyott ennyi a Felkelő Nap országában. Amerikában alapvetően más a helyzet, az Xbox 360 itt nagyon megy, a mindenhol uralkodó Wii-t ugyan nem sikerült beérnie novemberben, de az előadások így is túlélték a havi 700 ezret - a december valószínűleg ennél is jobb lesz.

A nagy kérdés: a rendkívül erős Xbox 360-as (az a Halo 3 sokmillió sikere, többek között) után mit sikerül összehozni az exkluzívok terén 2008-ban? Menyiségileg biztos nem lesz probléma, a Microsoft Game Studios több belső, illetve általuk gondozott játékkal készül a következőkre. A sort nagy valószínűséggel a régóta halogatott **TOO HUMAN** nyitja. A Silicon Knights (Eternal Darkness, Metal Gear Solid: Twin Snakes) szerepjáték elemekkel bőségesen nyakton állóit akciójátékoknak fejlesztése ugyan finoman szólva is problémás volt (pár hónapja



de ennek ellenére szolid, a hárdkör ültelgelés játékok rajongói körében máig igen nagy népszerűségnek örvendő első epizód alapjaira építkező, tipikus „még több, még látványosabb, még brutálisabb” utózmányt kapunk kézhez a személyesen. A Remedy **ALAN WAKE**-je szintén nem nélkülözte a problémákat, ősszel erősen pletykálták, hogy a játék körül sok minden nincs rendben, annyira nem, hogy a Microsoft a fejlesztés ledilátási fontolgatója - ha fontolgatták is, most már nem teszik, az Alan Wake továbbra is készül, csúszni fog (eredetileg márciusban



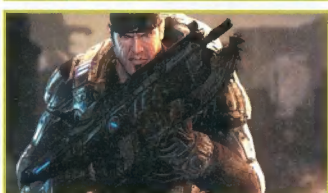
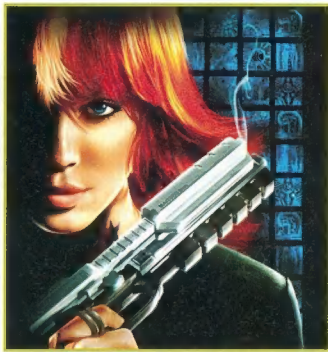
aktarkat kihozni), de jön, remélhetőleg még 2008-ban. Erdemes lesz várni rá: a Remedy neve mind a minőség (Max Payne 1-2), mind a bődületes látványvilágra garancia - a fiúk annak idején elismert demógyártók voltak, ha ok én meg tekerik ki a csúszper teljesítményt az Xbox 360-ból, akkor senki. Az Alan Wake körül ugyanakkor még mindig nagyon nagy a csend, Gyakorlatilag annyit tudunk róla, mint erős egy éve: az álmalomsággal küszködő férfiós budós kalendáji egy amerikai kíváncsi, hogy Twin Peaks beütésével, a Max Payne látványos tiszarokai helyett inkább a borongós hangulatra, és a szívbemarkoló félelemre fókuszálva.

Tudjuk, hogy a Rare legalább két játékon dolgozik jelenleg. Az egyik a **BANJO KAZOOIE 3**, ennek szintén 2008-ban kéne megjelennie, még akkor is, ha a tavalyi E3-mas bejelentésen, és



rövidke teaser-videón kívül azóta sem beszéltek róla. A másik játék méretes kördajál, a találgatások a 2005 (a hiszterizálóztó szintet kétségbeesésben közölte, az az X360 2005-ös startkapit nyitólícmént igen deans mennyiségben fogó) **PERFECT DARK ZERO** második epizódja felé mutatnak. Van benne várás, nem csak az első (volgáiban második, illetve a N64-es eredeti előzménye, ugyebár) sikere okán: a PDZ szűzűs szűze, eredetileg Xbox-ra tervezett, aztán villámgyorsan X360-ra áthajított játék volt, és ez meg is látszott rajta. A Rare-nem más három (ha a Viva Pinata 2006-os megjelenésétől számított az időt, akkor is minimum kettő) év áll rendelkezésre, vagyis most megmutathatjuk, hogy mit tudnak - reméljük, jóval többet, mint amit az első PDZ-ben láthattunk.

Alszólót nem hívatlak, és semmilyen szinten nincs megerősítve, de van rá egy ügy pezsgőnk, hogy 2008 őszén **GEARS**



OF WAR 2-vel fogunk játszani. Az Epic 2006 vége óta nyilvánvalóan dolgozik a folytatáson, a tavalyi ősszel megjelent PC-s átirat java részén nem ok készítették (kiadták bémunkába), az Unreal Tournament III már megjelent (már csak tovább kell portolni), az első rész masszív siker volt - ennyi tényező együtt egész egyszerűen nem jelenthet mást, mint a kötelező folytatást. A sztori gyakorlatilag felbomlott, a GoW 4-a kidolgozott mitológiai éppohgy csak megkaparók az első részel, így lesz hamar nekifutás.

A Microsoft által tavalyi első megvásárolt Lionhead két játékot hegesszi. Az egyik a **FABLE 2** - Molyneux opók jó szokásukkal előtérben nem nyilatkoztak tele a világot a játék által kínált hiperszerű szolgáltatásokat és újtásokat dicsérve, inkább



csendben dolgoznak. A munka-centrikus hozzáállás a jelek szerint meghozza a gyümölcsöt a friss képeken számszagra lenyűgöző látványvilágú szerepjáték körül az érdeklődő szemre. Nem csak a látvány lesz főldbe döngölő, az ígéretek szerint a Fable folytatásába bekapcsolnak (színte) minden olyan elemet, amit az első részben megmaradt ígérteknek - azaz az előzménynél jóval epikusabb és interaktívabb, számtalan változási leltéséget és bejáráható életpályát kínál a PZG-vel lesz dolgozik - volami 2008 utolsó hónapjaiban, ha hinni lehet (...és persze hinni szeretnénk) Molyneux mester legutóbbi nyilatkozatainak. A Halo rajongók idén sem maradnak belevő által nélkül, igaz, nem a megszokott formában kapják a finom falatokat: a sorozat meglekészt funkcionálól **HALO WARS**-t a váloaidéji stratégiák frontján évtizedes tapasztalatokkal rendelkező Ensemble Studios (Age of Empires sorozat) fejleszteti (...és, az E3-mas bemutató nem volt kifejezetten lenyűgöző, de egy pály,



még a játék motorját szállító Epic-et is jól beperelték), de most már tényleg elkészülnek vele - az északi mitológiai sci-fi kőntőbe állították játék valószínűleg tél végén, vagy tavasz elején a polcokra lesz. Szinte biztos, hogy idén jön a **NINJA GAIDEN 2**: a Team Ninja a szeptemberi TGS-en jelentette be a folytatást, és naha erősen felkész állapotban volt, több pályát is demóztak belőle. Az eddig látottak alapján a kettes számú Ninja Gaiden vizuális szempontból ugyan nem fog falokat ledönteni,







és pár kisebb csata alapján még nem érdemes pálcát törni a játékok felett. A Halo eredetileg, a kilencvenes évek végén valószínűleg stratégiaiak indult, az Ensemble toposztalít banda, a Halo Wars nem néz ki rosszul, benne van az összes ismert jármű és egység, a satori adott, az univerzum népszerű, szóval érdemes lesz odafigyelni rá, talán nem csak azért, mert Halo.

## NINTENDO

A Nintendóról gyönyörű szarint nem csak a kötelező év végi visszagszókra okán bontogattak pezsgőket az elmúlt hetekben: 2007-től a kioldó kampónya hosszú idősk (létszám: minimum tíz év) óta a legkisebb évét tudhatja maga mögött. A **Nintendo DS** még mindig nagyon megy, és erősen közelíti a 60 millió eladott példányszámát – ha a duplaképernyős zsebkonzol felhasználói bázisa továbbra is ilyen mértékben növekszik, akkor két / három éven belül utolérheti, sőt, leelőzheti az összeladásokban jelenleg előlvas PlayStation 2-t. A **Wii** fronton sincs ok panaszra, 2007 végére a masina világban egészen biztosan áttelepít a 1,5 millió, sőt (a számunkra egyelőre ismeretlen decemberi eladási adatok) valószínűleg a 1,6-ot is. Ez pedig sok, nagyon sok, a **Wii** paritában van eladások terén az Xbox 360-nal – azaz nagyjából egy év alatt sikerült ledolgozania az X360 egyetemes előnyét. A **Wii** eladások Japánban szintén lényegesen lassultak, de az év vége megint jó volt – még akkor is, ha a Super Mario Galaxy (Japánban) nem fogott kifejezetten jól (nem annyira, amennyire egy új, „jóvávalás” Mario című elvárható lenne), és a december elején debütáló **WiiFit** sem róta meg úgy a piacot, ahogy azt sokan várták. A **Wii** ennek ellenére gyakorlatilag mindenhol igazi sikertörténet, a kérdés most már csak az, hogy a Nintendo milyen szoftvertermékeket tud adni a készletlenül impresszív hardver-eladások mögé. És fognak – nézzük a 2008-as sájt gyártású, ennek megfelelően nagyon elkülviz **Wii** címeit!

Az első igazi nagygőy februárban érkezik (Amerikába) – igen, a 2007 végéről 2008 elejére átvándorolt **SUPER SMASH BROS. BRAWL**-ról van szó. A Smash Bros. korábbi (Gamecube-on) epizódja az első generáció legkisebbek, legnagyobb példányszámban értékesített Nintendo címe volt (meglepő, ugye?) így a folytatást is sokat várnak – és láthatóan tesznek is érte, hogy ismét sikeres legyen. A Mórát, barátit köré, ellenségeit, ismerőseit és egy rakományt (közismert vendégszereplőit egymásnak erőszakkal pofozkodós móka stábilizáció kifejezetten méretes, most már inkább arról beszélnek, hogy melyik játékos NEW lesz benne (például Megaman / Rockman - valószínűleg), és nem arról, hogy ki ügrik be még egy gyors üllög erejéig. A komoly odafigyelést mutatja, hogy a SSB8 alapból rendelkezik

online multival (Wii fronton azért az annyira még egyértelmű), lesz benne pályaszerkesztő, pályamegosztós és letölthető szcenáriók is. Jön a **MARIO KART Wii** is, a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor tavasszal. Ahhoz képest, hogy elvileg pár hónapon belül megjelenik, még mindig nagyon keveset tudunk róla. Ami biztos: online versenyek lesznek, tizenkét játékot támogatnak. A megszokott (goloktörök mellett a **Wii**-s kivetítésben megjelennek



a motorok is – szimultán (kartok vs. motorok) versenyzésre is nyílik majd lehetőség (hiszt a **PGRA1** -). A **Wii** verzió állásokról az eddig megjelent részletek pályák jórésztől vologát, de lennnek benne új csatlak (és egyébként) csúcsok is. Érdekesesség a járművek dizájnja értelmében emlékeztet a Japánban futó, két felvonatót megért játékterem Mario Kartra, a Mario Kart Arcade GP-re – pedig azt nem is a Nintendo, hanem a Namco gondolja.

Tavasszal Amerikát és Európát is betámadja a **WiiFit** – játékok mondjuk nem nagyon nevezünk, de vannak benne hagyományos videójátékra emlékeztető pillanatok is. Leginkább minijátékok formájában: fejelegést vissza a feled repülő labdákért, telegést a kis golyót a labirintusban, minél jobbat, lyisani. Ha lemaradnál volna az E3-mas bejelentésről: a **WiiFit** hardveres kit egészítő, egy mérlegre emlékeztető deszka. A rovarszög: érzékelt a súlyodat, és azt, hogy hogyan mozogsz rajta. A cél



elsősorban a kiegyensúlyozásban is jelzett fitness, a fő felhasználási terület pedig egy edzésprogram – a deszka mellé csomagolt szoftver számos, és test különböző szekcióit megdolgoztató gyakorlatokat kínál. Ezzel fogunk lefogyni, és kocás hasizmat generálni? Valószínűleg, de majd meglátjuk...

Ha már a casual (ritkábban játszó) réteget megcélzó szoftvereknél tartunk: ha minden jól megy, idén jön a **Wii MUSIC** is. Erről nagyon keveset tudunk, a **Wii** jelenlegi részletek nagyjából párhuzamosan bemutatnak versenyt, a kommersziális játék kibővített verziójáról van szó. Ha az eddigi trendeket nézzük, könnyen elképzelhető, hogy ehhez is érkezik majd valami, a játék mellé csomagolt hardveres célszerszám. A zenés játékok manapság roppant népszerűek (2007 egyike legkisebbek szoftvere a Guitar Hero III – ki gondolta volna három éven!), így a **Wii** Zenabona is bizonyosan megtalálja majd a maga lelkes közönségét.

A **DISASTER: DAY OF CRISIS**-nak elvileg 2007 nyarán kellett volna megjelenie, nem lett ilyen, átvándorított 2008-ra. A fejlesztő (Monolith Soft) később tulajdonost is váltott, a Nintendo megvette őket szórásból) bővült. A Disaster körül az elmúlt egy évben akkor volt a csúsz, hogy többek mint a játék haláláról pletykáltak – feleslegesen, a Nintendo megígértette, hogy a Disaster igenis készült.



Miért érdemes odafigyelni rá? Egyrészt azért, mert a Monolith legéretesei szerint az lesz az eddig megjelent legszebb, leglátványosabb **Wii** cím, másrészt pedig a környezeti is értékes. Természetesen katasztrófák szorgosága nagyvárosban járunk, a félsz Roy (ex-menőszag) egyrészt túlélne, másrészt másokat mentene, harmadrészt pedig bajszot alakozna a mindenre elszánt rasszemberekkel – ők a krízishelyzetet kihasználva atomfegyvert lopnak maguknak, és más azzal terrorizálják a világot. Vagyis: túlélé-akció-üvegességi híridő, hiánypótló alkotás a **Wii** kínálatban.

Eleg keveset hallottunk az **ANIMAL CROSSING Wii**-ről – pedig készült, és szintén 2008-ban kezd megjelennie. A kommunikációs lehetőségeket jelenlétben bővíti, a levek szerint mobilról, vagy PC-ről is tudunk majd üzeneteket küldeni a **Wii**-t Allafra-lapra. Mostanában pedig olyan (hivatalosan egyelőre nem megerősített) hírek látnak napvilágot, hogy a Nintendo ügrik egy alaposat a helyes irányba az új **Animal Crossing**-ot: MMO jellegű világot akarnak létrehozni, ami a AC közösségi jellegét figyelembe véve teljesen logikus, és átvándorlódni döntés – remélhetőleg valóban ezézi csúszik a játék.

Nintendo DS vonalon (ismét) számos exkluzív érkezik 2008-ban – ezek közül említek ki most pár érdekességet. Itt van például részben a februárban idénelt **PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE**. Layton professzor kalandorjai erős késápolás jutotak el a nyugati feltekére – a Level-5 (Dandi Chronicles, Dragon Quest VIII) harmadik részére tervezett kalandor-játék-szériája Japánban már a második epizódhoz ért, mi most kapjuk az első. A játéknak komoly előlelete van, Akira Tago professzor (Japánban roppant népszerű) „Fejgimnasztika” című többrészes rejtély-nagyjátékjára alapoz. Ennek megfelelően maga a játék is számos puzzle-kollekták, csavaros történettel, és bővebb grafikai megfogalmazás. A Professor Layton Japánban igen nagy siker volt, és annak ellenére, hogy elsőre a Brain Training volt a fő attrakciónak, mégis sokkal játékosabb, éppen ezért a hagyományos kalandorok kedvelői számára is egy fókusz







fogyszathatóbb annál. Az **ASH**, vagyis teljes címén az **ARC-HAIC SEALED HEAT** (micsoda cím, még az ötlete „semmi értelme, de jól hangzik” jövedt címszavak) is (főműködő – kékmény!) a Mistwalker, és a Square-től pár éve dezerált Hi-robanu Sakaguchi (Final Fantasy apuci) új DS-es játéka, műfaj-t tekintve taktikai szerepjáték. Az ASH szép pontszámokat kap-tott a Famitsu-ban, de a kasszáknál már méreletesen bukott – hat-ven ezer példány körül értékesítették beléle, ami kevéske. Talán



a játékok forgalmazója Nintendo a ludas: az ASH-t nem reklá-mozták túl, annyira nem, hogy az októberi japán premier előtt pár héttel jelentek meg róla az első képek. Ami biztos: az ASH minden idők legméretesebb DS játéka, 2 gigabites kártyán kel-ső forgalomba – a zsebkészletből címhez képest hatalmas mé-retet a rengeteg videó (játék az első képernyőn, videók a fel-ső), és a kiterjedt szinkronmunka (a lényegesebb szereplők mind beszélnek) tehették felelőssé. Pontos megjelenési időpontja még nincs, valamikor 2008-ban jön. Csak hogy a zsemnél maradjunk: a **FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT** a GBA-s Final Fantasy Tactics Advance egyenes ági folytatása – az A betű az „Advance” szócikket jelöli. A szto-ri hasonlóan indul, mint az előzményben: ezúttal egy Luso-nevetű fiatalember talál egy érdekes könyvet – hogy aztán villám-gyorsan elterjedjen a FFT világába, kvázi-be, kálálkazzon Cidel, a Gori Klan vadászok vezetőjével, és... igen, végül meg-menne a világot. A nagy küldetés során hősünk számos ismert karakterrel fut össze – például Vaan-nal és Penelo-val az FFXII-ből (ami szintén kvázi-be, kvázi-be, kvázi-be), az ősi japán



megjelenéssel párhuzamosan napvilágot látott Famitsu-kritika dicsőítse (ők az a foglalkozás, bejövök a kasszáknál mé-retebb csaták) és bírálja is (a sztori gyengécske, a játékleve-lyzetty kamera nem túl hatékony): az FFTA2-t – ha minden jól megy, mi 2008 első felében fogjuk megtapasztalni, hogy merre hány lépés a folytatással kapcsolatban.

## SONY

A Nintendóval ellentétben a Sony-nak kevésbé volt o-ka a megszabotgatásra 2007-ben. A Playstation 3 év vége felé (vá-lószínűleg az árcsökkenésnek köszönhetően) ugyan megindult a felfelé, de még messze van tőle, hogy komolyan megmozgassa a két verélystárs. A szoftveripárat a várakozásoktól elmaradó hátréver-eladások ellenére erős, az ősi exkluzívok a jelek sze-rint tényleg csak az új élethei jelentik – a Sony 2008-ban több sa-ját gyártást, és külső fejlesztőket is szerez meg (Metal Gear Solid 4, valaki?) játékokat csőbitva vásárolásra az eddig ingadozókat. A cég másik két platformjával más a helyzet, a Playstation Portá-ble mindhárom régióban új eladásokat produkál, a DS-1 ugyan

sem érte utol, de határozottan jól fog – Japánban ősz eleje (a Crisis Core: Final Fantasy VII megjelenése óta) nagy számban veszik, és a novemberi amerikai foglaltán is előkelő helyet foglal el a masina. A Playstation 2 a korához képest (lassan nyolc éves...) remekül tartja magát, a jelek szerint a jó öreg PS2-vel még legalább egy (ha nem több...) évig számolni kell. A PS3 szempontjából 2008 döntő lehet: a szoftveripárat nagyon erős lesz, ha ez nem indítja be a rakétákat a platform alatt, akkor semmi.

Február környékén jön (lelőhető formában és Blu-ray lemezen) **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE**. Japánban decemberben megjelent, így viszonylag pontos adatokkal rendelkezünk róla: a Prologue összesen 21 autót tartalmaz, és a pályaválaszték is vi-szonylag bőséges: Suzuka Circuit, Suzuka Circuit East Course, Fuji Speedway F, Fuji Speedway GT, Super Speedway Daytona, Road Course Daytona, Eiger Nordwand Course, Eiger Nord-wand Course R, London City Course, London City Course R. A játékmódok: arcade körverseny 16 autóval, arcade időverseny, Event Race (négy esemény, összesen 32 verseny), Dual Race (egy verseny). Mikor a lelőhető verzió? Kemény új gigabójt.



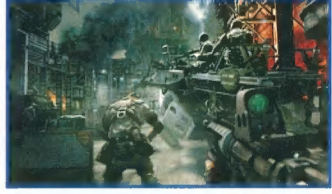
Milyen beállításokat alkalmazhatok? Kétféle módszer: standard (árkádósabb) és realisztikus (szimuláció). Ezen kívül három ve-zelési segítség kaphatók ki és be: Active Brake, Active Stability Management (ASM) és Traction Control System (TCS). A Blu-ray verzió Japánban 5000 jenbe (kb. 8 ezer forint), a lelőhető ver-zió pedig 4500 jenbe (kb. 7200 forint) köjt – vagyis adott eset-ben érdemes lesz inkább BR lemezen beszerezni, ha nem akarsz vesződni a gigakonitok letöltésével. A tavasz szintén kapható lelőhető izgalom, leginkább a **PLAYSTATION HOME** formájában. A Home a PS3 online, MMO szerű felület: közösségi találka-lkozás, saját, izlés szerint berendezhető otthonnal, állítható avatárral, közös zenéhallgatással és filmnézés, és különféle



szórakozási lehetőségekkel. A zárt bétát már egy éve folyik, iz-igéretes szerint a megjelenést megelőzően egy rövidbe nyílt bétázással is östik a Home, így (lelőhető) bárki kipróbálhatja – ez mondanék a Home esetében kevésbé szükséges, ugyanis tel-jesen ingyenes lesz, nem közzétehető semmi a lelőhetővel. Ha minden jól megy, 2008 első felében bejut a **LITTLE BIG PLAN-ET** is – a Media Molecule remek „játéklepítés” anyagának pár hónapja két teljes aldati szenteltünk, most nem futunk neki még



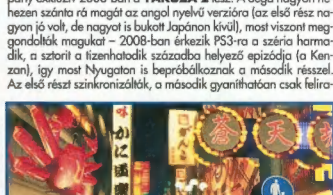
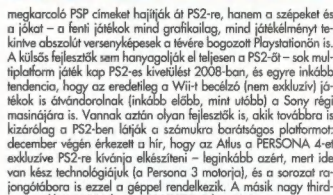
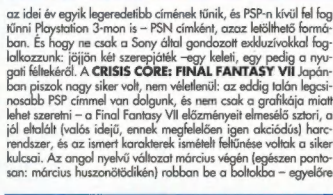
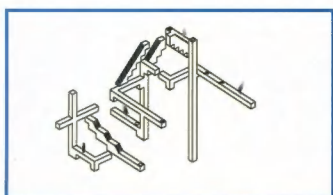
egyszer a bemutatásának. A **KILLZONE 2** ugyan még mindig nem rendelkezik hivatalos és végleges megjelenési időponton-tal, de biztos, hogy „év közepére” demót igényel beléle – azaz



nagy valószínűséggel megjelenik még idén ősszel, ahogy azt korábban is vártunk. A Sony-nál rengeteg olyan játék van, amik-nek épphogy csak a címe lett bejelentve, de 2008-ban akár már ki is jöhetnek: ilyen az új, következő generációs **GETAWAY**, a 2004-es E3-n nagyon látványos trailerre bemutatkozó **EIGHT DAYS**, vagy éppen az új Jak epizódot, a **JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER**. Érkezik továbbá egy új, egyelőre cím nélkül futó Factor 5 játék (valószínűleg csak 2009-ben – remélhetőleg jobb lesz, mint a Lair...), 2008 első traktu-sában végre megjelenik az őszlő (grafikai csinosítás okán) át-csúsztatott **WIPEOUT HD**, és a Sony MMO-kra szokosodott részletekben ismétlődő idő online játék közül is felbukkan leg-alább egy – tipikánknak ismerős a kémes MMO, a **THE AGENCY** kerül terítékre 2008-ban.

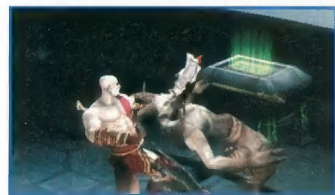
A PSP hálójuk is kapnak bőségesen a jövőből 2008-ban. Február-ban jön a **PATAPON**, a Localloco készítésű új játéka. A Patapon zenés stratégia – igen, így, rendkívül furcsa párosítás, de a játék (lengyben nem kapható) rendkívül élvezetesnek tűnik. A játék a zene ritmusával kell összehangolni az akciókat, egy rit-musz vezetés harcos, és gombnyomkodás ritmusának megfelelően ludat bevinni a különböző földmódokba. A Patapon 2D-s síkon játszódik az irányítás állítólag könnyen tanulható, de mégis ko-moly mélységekkel bír. A zene pedig... Elémlezték még a Local-loco megkapó dalainkat? Nos, a Patapon zenét anyaga leg





alább annyira egyedi, és filmbeműző. Márciusban lehet ráizgulni a **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS**-ra, vagyis Kratos kalandjainak PSP-s folytatására (egészen pontosan: előzményre, mert erről van szó). Ha játszattál az ősszel kiadott demóval, nagyjából tudod, hogy mire számíthatsz: bombaszikszu grafika, és a „nagygépes” epizódokban megapaszott akció és jötkélmény teljesen korrekt zsebkonzolos átültetésére. A játék vizuálisan sokat fejlődött egyébként (már a demo óta is), a fejlesztők (Ready at Dawn) bátran használják a korábbi firmware állapotban megnyitható 333 MHz-es processzor-rebességet – ennek köszönhetően számos új effekt, és látványosabb helyszínek kerültek a PSP-a God of War-ba. 2008 első felében számíthatunk az **ECHOCHROME** megjelenésére is: a minimál-grafikát használó, térben forgatható vonalakból felépülő logikai-ügyszegi játék.

szok az Államokban, az európai változat megjelenésére valamilyen az év közepén lehet számítani. Itt van aztán a nagyon régóta készülő **ELDER SCROLLS TRAVELS: OBLIVION**, amit csak és kizárólag azért említenék meg itt, mert 2008-ban (állítlag) Ninyleg megjelenik – reklámozni mondjuk nem reklámozták túl, annyit tudunk róla, hogy más helyszínen, más szereplőkkel indulhatunk gigantikus kalandra, azaz nem a X360 / PS3-mas Oblivion PSP-re átirászatok változata lesz, hanem egy teljesen új, a negyedik epizóddal különböző játék. A Travels-t nem az eredeti előzővel Belfus, hanem az angol Climax fejleszt, és most már igazán kiadhatónak belső pár nyomorult képet (addig nem tetek ilyet), csak hogy lássuk, mit őrázt meg, és mit hajlított kúba az Oblivion-ból a PSP-s újrakodolás.



Térjünk is át gyorsan a jó öreg Playstation 2-re, mielőtt véget érne az oldal, és a semmilyen kalimálnának. PS2 fronton exkluzív címekről (pedig ezekről szólna az összeállítás, ugye) már nem nagyon tudunk beszámolni, de a platform életkorát tekintve valójában az senki számára nem meglepő. A Sony nem hagyja abba teljesen a platformot, sőt, ahhoz képest, hogy két másik géppel is foglalkozniuk kell, kifejezetten komolyan rákuszálnak rá. 2008 első felében érkezik a PSP-re novemberben megjelent **PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE** PS2 verziója, és a PSP-n igen szép köröket futó **RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS**, valamint (egyelőre csak playta, de nem lennének meglepődé, ha bejörne) **DAXTER** is azonnali színpad a keltes számú Playstationra. PSP pontok, ez a komoly támogatást is, és nem kell prűszkálni miatta: látható, hogy nem a ronda, a platform lehetőségeit épp hogy



takat kap, ami nem nagy baj, tekintve, hogy az angol szinkron elég gyengéskére sikeredett. A második rész egyébként mint a kritikások, mind a japán játékosok szerint jobb, éleltesebb, mint az első – vagyis lehet örülni, minőségi cuccot kapunk a bunyókkal bőségesen nyolktól japán gengszter történet személyében.

És annyit lett volna a Nagy 2008-as Exkluzív Összegező. A kiadás gyártókkal, és a multipatform címekkel nem foglalkozunk – ezt majd megesszük év közben. A mennyiségből leszűrhető: idén is lesz mivel játszani, bármelyik gép is lapul otthon a tévé alatt, vagy a kabótzsebedben.



Fali lebeny Nagygy

576

# A Hónap Témája

NEM VAGYUNK EGYEDÜL

**Kötelező tiszteletkört: boldog új évet mindenkinek.  
Önszorgalmi kifakadás: sokan vagyunk, nekem meg elegendem.**

Túl az ünnepeken, a karácsonyfa alatti ajándék-bontogatáson, az esetleg régóta áhított új konzolok, játékok és kiegészítők megszerzésén egy ideig elallop mindenkit a játékosy szellem, játszik azzal, amire van, aztán felmegy a fórumokra, és tvben telehány mindent azzal, hogy (ha frissen szerzett élmények és tapasztalatok birtokában) miért neki van igaz-a és ilyenkor az Egyet Nem Értő Fél arra gondol, hogy miért nem azzal játszik inkább, amivel egyidős, és az azzal kapcsolatos örömszerzéseit ugyan borítsa már az arra szokadott közösségi oldalakra. Újvízi közösségnek ennek tudatában így hangzik, szívből

jövőben: kedves játékosok! Hardcore-ok, casualok, hobbi-gamerek és elkötelezettek, friss húsok és öreg halak, modderek és cheaterok, remetek és parti-játékosok, művészek és kontlörök, alkotók és befogadók! Itt az új év, ideje az önvizsgálatnak!

*Es meg mit akar? – bámul a hátsó sorban PSP-ző kiscsávó a melléte ülső Sony Fanclub tagra. A szakodás hisztérikus kifakadás... – veti oda keserűen SFC Teammate, én meg a szavába vágok.*

*Okulástokra, gyermekeim! – üvöltöm oda, hogy a PSP-ben törlődik a firmware és kirepül a gigás SD kártya a varazsló Silent Hill-lel. – Játsszon itt nektek a farokkal ellátott Ferge Zsuzsai, mint anjelsl-botsindlita játékszociológus, hát legalább figyeljétek!*

:: a farm, ahol élünk ::

Mint mondtam: vagyunk már egypáran, játékosok. A „mi” szó felesleges használni, sajnos – a piac bővüléssel az egykor egységes (micsoda is? szubkultúra? mondjuk...), szóval a szubkultúra darabokra esett szét. A törszonalokért nem a kiadók a felelősek: hiába van ezermi játéktípus és alattis, ezek bizony a mi igényeinkből fakadnak – nem lenne egyszerűbb egy olyan piac igényeit kielégíteni, akik csak az FPS-t szeretik?

Mindégy, így alakult. Ami viszont ugyancsak szúrja a szememet az az, hogy nem fémek a börtökbe a képviselők. Farabok, stílusrajongók, gépké és játéka szerelmes megszállottak ventől fröcsögő anyósza ma a videójátékos társadalom. Ami az on-line kivételést illeti, legalábbis. A kultúrlát eszmecserék színhelye kizárólag a zört és/vagy szigorúan moderált, esetleg a tematikus fórum lehet – ahol a Kedves Felhasználókat ostorral verik, vagy ahol a téma központossá van, ott kevesebb a lázadás. Az előbbi esetében a figyelem inkább a tőrésből fakad, a szíjtal felő kutyá reflexével; a tematizált közege a téma iránti ellagultság

csalja a felhasználókat. A homogén közegben több az esély az egyetértésre, napnál világosabb.

De miért is lenne elvárható egy kis békeség, nyugalom, cinkeléstől és beszélgetéstől mentes véleménycsere ott, ahol monoteistá baramállatok feszkelnek? Ez maximum a galambleki ideálitási kívánsága lehet. Oroszlán és bárány egy tálból eszi a cseresznyét? Mison impozábil, ha meg mégis, akkor a cseresznye veszi zokan.

A tüsszünelt fogalma felelős, rendben – angyag sem a szívügyem a hippis békeközvetítés, nem játszának egy Mikos Forman-filmben, hogy bantalki rutidban, jélig belépve énekeljem a virágzó mezőkén, hogy engedj be a napfényt. Hát akkor játszunk tovább – autósoktúra, role playing cardgame, legyen nektek. Dobáljunk be mindent egy pakliba, aztán jöhet a leosztás. Nyerni nem fog senki – ez csak szabályismertetés, erős és gyenge pontok, Yu-Gi-Oh feldebből fészereplékel. Ti vagytok a játékosok – most ti lesztek a játé-





Az úgynevezett hardcore. A rock'n'rollnak hívott sz'r. Alapvető fogalomzavarból fakadó titulus, de Grétsy tanár úr is elismerte, hogy a közbeszéd formája, nyesi, butítja, építi és alakítja a szavakat, és az általánosan elfogadott szabály felülbíráhatja az akadémiai értelmezést is. Ez a kor előrehaladásával fokozatosan akceptálódik – így lett jelenkorunk hardcore-ja a mainstream.

Főszór, tisztességes, helyenként gigászi eladásokat biztosító felvevőpia. Ők fizetnek a debütálásuk rekordbevételeit generáló Halo 3-ért, élvezettel lekerik a kormányt a Need for Speed Pro Street polygon-kanyarjaiban, képbén vannak a nagy címekkel, legyen az platformjáték, sportprogram, FPS vagy autóverseny. Játékos múlt, a hobbi szeretete és kellő tájékozottság – bármikor kenterbe vernek egy zöldfülűt megjelenési dátumuk, közügyesség és játéktörténelmi ismeretek tekintetében.

Aki a legkevésbé tudja, abból lesz a legnagyobb szakértő. On-line agórárt látni kéretlenül is profikus hajlamak tömege rá, kinyilatkoztat, iétl, bíráll. Halljáték eléget az efféle mantrákat: a „videogame” szó browseres pályázása után néhéz úgy eldobni egy litélfigyelt, hogy ne találjunk el egy népszerű oldalt, aminek a fórumain épp elég színvonalú találgatások éhez.

Ák a hangodok, a métek, és, persze, náluk az igazság. A videójáték miről szól? Plazmafejjel leccsanjantuk szét a panelházméretű boksokat, kitéptett végtagok, nitropalackok süvítő hangja, csatazaj, HDR effektek – erre mutat a kétfélsznyi, itt kell tartani.

Aztán jön Hillary Clinton és Jack Thompson, Rockstart gyalázní, Hot Coffee-t hüteni, republikánus, luddita, vagy éppen alultájékozott/gyebeteg szemlélettel – tökmindegy. A mainstream (jobbik fele) tudja: csak a Grand Theft Auto vagy a Doom 3 nem farag pszichopata gyilkost az emberből, ahogy azt a kevéssé hozzáértők vallják (mint a közelmúltban annak a egyháznak a alete, aki hasonló stílusban festette a falra az országát bevallo, hogy utóljára a Tetra-szal szembeállt a jótéltviségből), de drága gyermekek, mi a tököt vártok, ha egyszer azt, annyit látunk az egészről – nigger csóvával garazdálkodok egy nagyváros területén, cyberférgeket éltök motoros fűrészel, kalapáccsal veritek szét az NPC-k halálértékét egy sötét folyosón?

Mennyit tess azért az úgynevezett hardcore, hogy elfogadják?

Fejéltl büzlök a hal – mondják, és fellépnek egy fórumra, ahol a KylerJanióóó „Tennap széjjelöltem a zutolsó főbóst is de nem nyílik meg a hatos pályá most írja ki hogy egy kulcsot kell mekkeszesni aszholvan?” kezdődő grafomániás tömegkarambolból pusztító kábítószernél is nagyobb hatékonysággal pak agyszételt, és felmerül a kérdés, hogy a hatalm a fejében zsongó rendelkezéssel bundit koszon vette a hardverrel együtt vagy alapból megvolt?

Ezek után, barátaim, mégis, mit vártok, mit higgyenek rálatok?

Nektek a játék fontos – a legfőbb hobbi, mindennapi kenyér. Kezeljétek hát ennek megfelelő bánásmóddal: különben jönnek a casual gamerek, és megszabadítanak a gonoszról. Vélkeiteltek megbocsátjátok.

## really

Vannak, akik nem érik be a fröcskessel és a szakértősködéssel, hanem fogják magukat, és alkotnak. Az elégedettség önmagában besavanyodottá, hánálzságú, zsörtölődő kisiskolássá tesz mindenkit. A játékosokat is. Ettől büzlök a közeg – a cselekvés keltette tisztasárgézt viszont nyilván túl megerőltető. Vagy nem elég hozzá báromi okosnak lenni.

Minh neve rémlik valakinek? Minh Le? Nem? És ha azt mondom, Gooseman? Még mindig nem? Koopercióban Jess Cliffe-fel? Doesn't ring a bell?

Minh a ActionQuake2 modot szerkesztette, amikor összeismerkedett az AQ2 akkori webmesterével, Cliffe-fel. Eppen negyedéves volt a Simon Fraser egyetemén, ahol később informatikus diplomát szerzett, ám közben heti húsz órát arra fordított – többet, mint a tanulmányaira! –, hogy a ma Counter-Strike néven ismert Half-Life mod alapját kidolgozza, a struktúráját felépítse, kódolja és tökéletesre csiszolja.

Ennek a vietnami srácnak volt hozzá türelme, kellő elhivatottsága, hogy megtegye. És nem érte be azzal, hogy belebáfolja egy fórumba: „A Half-Life egy hulladék.”

Megmutatta, hogy ő hogy képzeli el a multiplayert.

Eppen ezért kapott munkát a Valve-nél. Ő is, és Jess is. A Valve-nél, ami innovációs díjakat, kritikus hangonokat és általában mindenhol csak jót és elismerést kapott.

Kivétel esel, persze. De Minh nem várta a szájból a sült galambot, hanem agyonlőtte ij-jal, megkoposztolta, sültötte, párolta, aztán kivágta a fát, gyújtotta, fűrészelte, reszelte, majd összeülötte belébe az asztalt, aminek a közepére tette. Senki nem nézheti ki a szájból. Megdolgozott érte. Odaitette.

Minh-nek a játék kihívás – megoldandó feladat, kiűzött cél, a tökéletesítés, a saját száj-tíz szerinti fűszerezés magasztalója.



Mentse meg a Jóistén attól drága mindnyájunkat, hogy a szavaimtól megittasult hülyegyerekek könnyes szemmel nekijárogjanak az SDK-nak és pályákat tervezzenek a Quake-hez. Minh és Cliffe története ankiura zseparról és valóságáról elrugaszkodott, hogy nem is lehet mindennapos (a lustaság, mint felicit, szintén köznevelési) – de mi van akkor, ha fogod magad, és nyakig ugrasz abba, amit szeretsz? Utána nem ér rá mindenre ugyan?

Felveztem valamelyik nap az egyik kedvenc – megjegyzem, tematikus – fórumra, és olyan jölesszt látni a „Jamma wiring technikák a PCB-hez” lapocán... nem azért, mert éppen nekik nekik dekópi forrásért arcade kabinett építeni a konyhában, karácsony másnapján, három pohár whiskey után, hanem mert sejteltet ez valami. Azt, hogy az arc, akiknek a topiknyitás közhelyes, bár valószínűleg nem ismer mindent naprakész, de a hozzáállásból olvassa annyit állít, hogy képeken van, a maga területén tényleg szakértő (nem „a haló a Zisten”-szakértő), és a kulturális véleményalkotás is az ő háza pályája. Nincs kapkodás balra-jobbra, kézikönyvet keresnek, ritka arcade elgigéződik, a Hori Fighting Stick X360-os verziójáról társalognak, esetenként pedig a – szintén erőteljes kacsintás – fejlesztőikkel beszélgetnek.

Ez egy szakmai fórum, így kell kinéznie.

De hova vezet ez? Ott vannak ezek a srácok, egy stílushoz ragaszkodva, valamennyire a múltba ragadva, és nyilván elvannak a szavuk szerelmével. Van mögöttük egy-két évtized játékalapozatala, a hátsóban is nyújtották a régi gépeket, és az akkor rivaldafényben tűnődő stílusok manapság parányira apadt közönségének a veterán csapatokhoz tartoznak.

Persze, van itt is egy kis szokványos sznobizmus, felsőbbrendűségi tudat, de csak maguk között. Elvégre megokolt zsepárolódott. És így, nyájan belül, az alkalban cseverésznek egymással == maguk kis kódolt nyelvén, is kivállók teljes kizárásával. Önkéntes száműzés, boldogan vállalják. Specializációdok, egy játéktípus szakértőivé válnak, a szavuk megbízható, legolgasab a szakértőitől teljes biztossan – hiszen azan kívül lehet-e velük bormírdi eszmét cserélni, nem derül ki. És valahol nem is fontos. Hisz nekik valahol ez mindennak.

Mert nekik ez az életük – feltekint a videójátékra, és minden más elé rendelték.

## családy

Mainstreamebb a mainstreamnél – a casual gaming manapság szilokszó. „Hülyéknek, nagyamának meg ötéveseknek való. Nintendo. Mag a titkáróknak. Pasziánsz. Vili. Mennyi anyóba. Duglola vímató!”

Sokasodnak. Egyre inkább – és ezt a hardcore (nak nevezzet) tábor sávtól csapógó gyűlölet bámulja. Népszereitek, és ez az átlak.

Akkoraz a Nintendo is, pedig az ugyan nem az ő vitorlájukból fogja ki a szelet, igencsak más területen hajóznak. Ott, ahol még senki nem jár, de mégis ugyanabban == szellemben, amitők képviseltek annak idején. Amikők annak idején is képviselték.

A Super Mario Bros. mindenképp játék. Az is élezi, aki még sosem látott játékot: egyszerűen megtanulható kezelés, szimpós világ, szimpitizált tündemese-alapok. Hát igen, nem lehet benne talibakot és órákat agyonlőni, és a bump mapping helyett inkább bősime pixelakok rajzoltak a talajrepedéseket, de ez volt a nyolcvanas években a digitális szórakoztatás.

A Világ névű helyen a fitness éppen egy jól menő ágazat, a Nintendónál a „Jun kor all” mont-ra pedig a mai napig tart. Ennek a kereszteszetében található a WiiFit helye, ez garantál-ja a sikerességet – az, hogy a Nintendo kicsit hátrább lépett, és újradefiniált, illetve, hogy tehazik: előlők kezdett mindent, nem az el’vunólók jele (de igen), hanem az, hogy még mindig ugyanazt csinálók a világak, csak éppen == világ változott meg.

A casual gamek legnagyobb része nem naprakész. Gözük sincs róla, mi az a Gran Turismo 4, nem is beszélgetnek kérdőközl. Nem tűnnek kis konzolcsináló jó és ritka játékok, tuningolt kiegészítők után, nem hisztériákon fórumokon. Begyűjtik az új FIFA epizódok, elvannak a virtuális bajnoksgokkal a tévében megtekintett meccs után, a Való Világ után pedig a Sims kerül a konzolba vagy a számítógépre.

Semleges terület, langyas víz. Nem szöketők, semennyire sem – de megvan az a tulajdonságuk, hogy az újszerűtől minden új felkésztésével minden megfelel nekik. Még egyszer: sokan vannak, baromi nagy csomók, és halón fogalmuk sincs róla, hogy milyen tenekell gyűlöletnek vannak kitéve.

Kérdem én: miért?! Gondolj csak bele: mennyivel többet tesz a videójátékok általános elfogadottságát a Nintendo, mint a másik két cég? Hogy == az apokaliptiszis lovasát lassók a szoftvereknek a vízagóy bírálok? Nagy lobogóval, diadalittal lenhet felmutatni: == is játék, nemcsak a Painkiller! Persze, ez is két rossz közül a kisebbik – a vérengző agybeteg, tévé nevette generációk helyett most virtuálisnissent elhűlyített, gyerekes brancsokt fognak gondolni a játékosokra. De aki általánosít, az ne lapodjón meg, hogy az árnylatoktól érzékenyebb rétegek szárazba sem veszik majd!

A kényelmesvonalas játékokhoz úgy gondolok: a casual gameknek a játék csak egy a sok szórakozás közül, és ebben igazuk is van. De ez nem jelent azt, hogy nekik kevésbé fontos lenne, kevésbé érintené meg őket – ez == feltételezés olyan nevetés, mint az, hogy egy, a tévében alkotóknak az esti filmet megtekintő házasoszon ne élvezhetné ugyanúgy egy-egy alkotást, mint azok, akik ezer darabos DVD gyűjteményi állítanak össze. Az élvezet jellege más, mint ahogy más az élvezet: őta filmeteztetélen dolgozók is, akik joggal ráhagyták ki az egyszerű gyűjtők... Hadd meséljek egy történetet – egy fórumon találom, képekkel illusztrálva. Ez most kimarad – a szöveg ugyanis önmagáért beszél.

„Két éve megvettem az Animal Crossingot. Klassz volt egy darabig, a bátyámmal úgy egy hónapig játsztunk, aztán belefáradtunk.

Mindig próbáltam a szümeim rávenni a videójátékra, akárhogy is, és gondoltam, == Animal Crossing elég egyszerű hozzá, hogy belevigyük őket. Hoztam a mamámnak, hogy felépíten egy házát, és ő hamarosan belelevelet magát a játékba.

Gyerekként a gyermekbénulástól szenvedett. Felhőkint a szklerózis multiplextől.

Nagyon otthonlók típus volt, leszámítva azt a hatenkénti egy-két alkalmat, amikor vásárolni vagy templomba ment. Unatko, hogy egész nap otthon ül a tolaszékben, így a felfedezés, hogy az Animal Crossing mennyire leköt, elkepeszt volt! Anyai időt töltött a játékkal, hogy az már-már rögeszmének tűnt. Olyan sokat játszott, hogy a család állandóan ugrat-ja is miatta.

Kifizette a házát a játékban. Összegyűjtötte a szemetet, és így tovább... bármikor láttam őt játszani, arra gondoltam, hogy a játék már régóta nem is érdekelheti őt, amikor még mindig játszott. Akkor is, amikor a bátyám meg én már réges-régen abbahagytuk.

Az állapota fokozatosan romlott, és végül abbahagyta a játékot.

Körülbelül egy éve hagyott itt minket. Végleg.

Elfelekedtem az Animal Crossingról.

Körülbelül másfél évem nem is játszottam. És ma, valami oknál fogva, úgy döntöttem, hogy meglátogatom a falut, és megnézem, mi újság.

A fő mindenholt zöldség. A falusiak csodálkoztak, hogy hova tűntünk én és a mamám.

Odamentem a postafaldához. Telis tele volt üzenetekkel és ajándékokkal.

Mind == mamámól jött. Mindegyik valami ilyesmi volt: "Gondolok rád. Gondaltam, örülnelek ennek az ajándéknak. Szeretlek, anyu."

Még amikor befejeztem a játékot, akkor is küldözgette nekem a meglepetéseket.

Arra gondoltok, hogy örömet szereztem neki azzal, hogy még mindig játszom, azután is, hogy ő már minden befejezett az életében.

És rájövök, hogy valószínűleg azzal töltötte az idejét, hogy nekem készítsen ajándékokat."

Tömörített Tanulság: ezek után és ezután kértem mindenkit, aki lenézi, kiröhög, hímajlja, meghányja és megveti a mindenki által szerethető produkumokat, csak azért, mert népszerűek, hogy (ha magától nem jutna eszébe) rohadni szelgyallja el magát!



finally, a videogame controller for people like me.



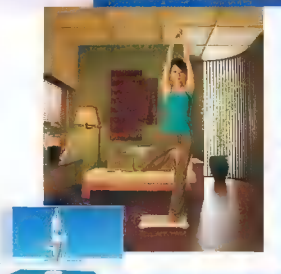
Persze, sejtem én, mi a probléma. Az, hogy a casual gaming sikeres.

Pófolatnál sikeres. Egyelőre szeparált terület, de kérdés, hogy addig – a népszerűség pénzrel jár. A népszerűsége való tárvélys pedig hígulással jár. Amíg megmarad ez – egész a maga helyén, addig nincs is vele baj – de amikor már a keményebb vonalba is befurakszik a szimplifikálás, a butítás, ott már nagyon nincs a helyén.

Mire gondoltok? Könnyített akcióelemek a hardcore játékokban, vérmesített évezetek a horrorban, a mozgásérzékelés szabványvá tétele (amire a Sony a SIXAXIS technológiával még időben rá is ugrott, hogy szükség esetén tartani tudja a lépést a Nintendával) – és ha az általános elbűbölés lesz a standard, akkor annak globálisan rossz vége lesz. Márpedig erre mutatnak a nyitlak. Nem kötelező követni ezt az irányvonalat, de sokan meg fogják

tenni. A potenciális vásárlórétegnek pénze van, a pénznek szaga van, a cégek pedig mennek a szag után. És lesznek majd húsz év múlva fórumok (ha lesznek még), ahol mások (azaz Ti) fogjátok talajnyelven cseregni a rétegtéjékká változó FPS-ekről, a már senkinek sem kellő maradi autóversenyekről, a túl sok izzással okozó bonyolult platformjátékokról.

Nem kellene ez se nekem, se nektek, de ti is tudjátok, srácok: csak egy maradtál! Hiszen a Elvont Kísérletezés és a Mindenki Szórakozása egyaránt türelhetetlen kategória nektek, a pákhindán sznob (tényleg) hardcore réteg köz mindenne, ami nem az ő felségterületre, az alkalmi játékos meg... neki csurran-cseppen, és elégedett azzal, ami van. Most nekik áll a világ egy kicsitét – de lesz majd olyan, hogy nem értük, hanem nekik szól a harangszó.



Van a másik véglet, amikor a tömegekkel ismertettek el egy irányzatot, egy szórakoztatási formát, egy, esetenként művészet fele bandzsiló ágazatot, hanem a szakértőkkel. Szobéria 2.0, de más nézőpontból.

Főszerepben: Toshio Iwai. Emberünk olyan játékokat (vagy annak – is – nevezhető alkotásait) fűzött a saját nevéhez, amiket mindenki szeretethe, de igazából senki sem. A kiindulópontja a zene, zeneiség, a végeredmény pedig experimentális, de mégis befohadhat csapóárányon haladó darabokból eredményezett.

A SimTunes gyerekeknek (is) készült – Windows alapú PC-khez tervezett hangjegyzéskészítő. Igen – festészet, és szimuláció egyszerre, ahogy a „title” jegyzi. Máló csönd.

Erkezt a „spiritual sequel” Electropalant – igen, az a Nintendo DS játék, ami szerepelt ugyan a Konzalban, mégse köthető hozzá se mogos (vagy egyáltalán kiosztott) pontszám, se egy átfogatókos vele töltött kellemes percei. Minek is beszélünk róla?

Azért mert a promótolása egyedülállónak is mondható – felhívta ugyanis az Ars Electronica fesztivált. Ott, ahol az általános értelemben vett tudomány, technológia és elektronika legfrissebb, leginkább progresszív kísérletei és vadhálójai lehet felfedezni. Szimpózium,

kiállítás és performance egyben. Olyan esemény a globális technológiai fejlődésnek, mint a videójátékoknak a E3, vagy a filmeknek az Oscar-díj átadás.

Az, hogy egy sokak által nem ismert, vagy éppen megvelet kis izé pont itt tűnik fel, és az, hogy Iwai nevéhez fűződik a (sajnos eszméletlen drága) Tenori-On nevű hangszerg megalkotása, valamint a nagy nevekkel való kollaborációk (például Ryuichi Sakamotoval), az többet tesz a videójátékok általános elfogadottságáért, magasabb szinten való jegyzéséért, mint egy kasszaviziter sértődés.

Ez a legszokmaibb elismerést – és ezzel járó tiszteletet – jelenti egy-egy kísérleti csodának; a tömegek (casual és mainstream) egyúttal megvelet (kihagyják, nem is hallanak róla), de ez nem is fontos – cyberkultúrával foglalkozó fők, technológusok, művészek és tudósok bálínhatnak rá: „Hm, hát ilyet is lehet alkotni – mégsem olyan hülyeség ez a videójáték.”

Nekik ugyanis a játék csak egy technológiai kivétel és a sok közül – a Halo 3-ban sem azt nézik, mennyire hasonlít a legendás első részre, hanem azt, hogy mennyire gyakorol jelentős hatást a mesterségesintelligencia-kutatók, és elégedetten csettintenek az összecsapó ágenseknek látnak. Ha egyáltalán figyelemre méltatják...

Sokan vagyunk. Nekem meg elegem. Elég helyem, ahol elférnek. Nem szorulok se ki, se rá semmire – van miképpé válogatni. A játékosok világa ma köpködes, ingyesség, megvelet és gyűlölködes, ahelyett, hogy az öröme lenne. Az az iránt érzett öröme, hogy van valasztási lehetőség. A jó évdávogly befallt saját adogé a szomszéd tányérjába kápis helyett.

A szó Tim Rogers-é:

„És most, ennek a nevésséges, posztmodern „vezércikknek” a végén, szeretnék állást foglalni: a New School Gaming elkételezettje vagyok. Igen, lenyomom a Gradius III-at egy élettel. Igen, a kedvenc játékom a Super Mario Bros. 3. Igen, játszom a Street Fighter II Turbo Hyperfightingot és a Gunstar Heroest, legalább kétszer egy héten. Igen, jobban szeretem a Landstalker mint a Final Fantasy X-et. De ez nem számít. En bízom a jövőben. Talán jobban, mint amennyire te bízol.”

December 31-e van. 2007-ből még három óra maradt hátra.

Játékokat, kázik, nagyok, jopod-virtuuszok és kacskakész barabárok, fanbojak és gyűjtők, gamebojak és gírgemerek! Hagyjand vagyon nemskóra inni értéket egy pohárral. az egészségeknek, a programoknak gazdag jövő évre, a rendes viselkedésekre, a javulásokra, épületekre. Talán felesleges is, mert jó dolgokat van, csak veszít észre. Se-baj, a pohár ital azért le fog csúszni, legfeljebb ha kárba megy, hajnali három magasságban majd a hús porcelánokk támaszom a homlokom, miközben telehánnyom a végt, pixeles látásomat motion blur logia hullámzóztató... látom előre... „Baldog új élet, mi?” – motyogom majd, de a hangomat és gyomortartalmamat elnyomja az öblítés jeve.

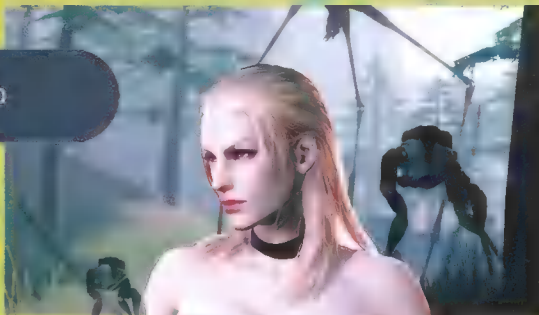
Tyler  
hc.one@freemail.hu







## ACHIEVEMENT UNLOCKED



home

be tartoznak a katonák. A HOME több funkciója is kiegészíti a játékot, a többi a játékban nem szerepel. A HOME több funkciója is kiegészíti a játékot, a többi a játékban nem szerepel. A HOME több funkciója is kiegészíti a játékot, a többi a játékban nem szerepel.

A játék kép érdekében azért azt is meg kell említeni, hogy a játékban a karakterek nem beszélnek, azaz a játékban a karakterek nem beszélnek, azaz a játékban a karakterek nem beszélnek, azaz a játékban a karakterek nem beszélnek.

Az online funkciók miatt is fontosabb, hogy a játékban a karakterek nem beszélnek, azaz a játékban a karakterek nem beszélnek, azaz a játékban a karakterek nem beszélnek.

Még 4... az... messze nem... a szeretteknek... tárgyak... szörvi... mindent... és... gák... de most nem... Jabszanom... von... achievement... szereznem!

### HOME IMAGE BOUTIQUE



IO FEAR IO CANCEL



# HARDVERROVAT

PUSKA, EGÉR, BILLENTYŰK

## XBOX 360 MESSENGER KIT

Tavaly májusban egy update-nek köszönhetően az Xbox Live össze lett kötve az MSN Messengerrel, aminek következtében ha bejelentkezik az MSN címeddel, az ottani partnereid is láthatóvá válnak a fronthálójában. Habár ehhez csatlakoztatott USB billentyűzet, jóval célzottabb egy Messenger Kit kiegészítő beszerzése, amennyiben ezt a szolgáltatást gyakrabban ki is szeretnénk használni.

Miután kibontottam a csomagolást, egy kb. 10 centis billentyűzetet, az ún. ChatPadet, egy headsetet, és természetesen egy rövid leírást találtam. Utóbbi sajnos csak egy egyszerű csatlakoztatási ismertetést, valamint számos biztonsági figyelmeztetést tartalmazott, de aggódásemre semmi ok, hiszen a szerkesztő működtetése lényegében pofonegyszerű. Fogjuk a kontrollertunkat, és abba a csatlakozóba dugjuk be a kis billentyűzetet, ahova a headsetet szoktuk alapból. Hogy utóbbit is használni kívánjuk, erre a célra a chatpad hátulja is kapott egy hasonló csatlakozót. Na most a billentyűzet behelyezésétől ugye nem kell orra, hogy két kis fogacsiknak bele kell illeszkednie a controller alján a két csavarművészetbe is. Egészen erősen, kattanásig kell tolni. Ha sikerült, nem csak teljesen stabilan illeszkedik, de optikailag majdnem teljesen egybeesnek a jopyddal minden oldalról, még a illeszkedési pontoknál is. Súlyra egy picit megnéve látszik

ugyan, de a controller minden funkciója ugyanúgy elérhető, a billentyűzet tehát csak minimálisan zavar be. A mellékelt headset azért fontos, mert a chatpad hátulján lévő csatlakozókhoz csak az illeszkedik, a hangomórnys nem. Ezek után csak fel kell lépünk Live-ra, és a billentyűzet alján az MSN logót aktiválunk. Ahogy belepünk a kódunkkal, máris láthatjuk az MSN partnereinket, és ha néhányuk van ugyanezen az email címen aktivált Xbox Live elérhetősége, rögtön fel is ajánlja a gép, hogy felvegyük őket az alap Live-on fronthálójába. Amint elkezdünk írni egy levelet, vagy aktiváljuk az MSN címünket, a billentyűzet aktiválódik egy letisztult háttérvilágítás, melynek hatására a szürke kis gombok látványosan világítanak, MSN beszélgetések pedig egy kis chatablak jelenik meg, amelyet egy speciális gomb segítségével bármikor elvethetünk.

A Messenger Kit leginkább azoknak ajánlott, szabadidejük jelentős részét Live-on szeretik költöni, ellenben szeretiknek ugyanúgy kommunikálni MSN partnereikkel, akár játék közben, anélkül, hogy a PC elé ülnének egy-egy rövid mondat erejéig. Ugyanakkor a szimpla levélírást is jóval könnyebbé varázsolja, de Live-on partnereinknél persze továbbra is ott a jóval dinamikusabb headset lehetősége. Akárhogy is, 9 ezer forintért nem remek kis kiegészítő.



## MICROSOFT WIRELESS LASER MOUSE 6000

beköszömm, az egészre pedig betettem a két mellékelt Energizer elemet, mely állítólag egyszerűbb felhasználás esetén akár még hónapokig is bírhatja a strapát. Ha nem találja meg egymást a két szerkezet, a vevőnél és a jel leadójánál is találunk egy reset gombot, hogy kalibráljuk őket, feltéve hogy a (Laser Mouse sorozat típusát) függően) nincsenek messzebb egymástól 1-2 méterrel.

Maga is egész rendkívül kényelmes fogású, tökéletesen beillesztül a tenyerembe és az ujjaimba. Egy ábrán még direkt jelölik is, hogy a tervezésnek köszönhetően nem éri nyomás a kézcsontomra, így hosszútávon sem fordul el a csuklóim. Az ún. Microsoft High Definition lázertechnológia rendkívül precíz, netes infók alapján 1000 dpi-s pontossággal. Jömmag csak alapvető netes számítógépes felhasználással próbálom ki, de PC-s hard-core gamek, valamint pl. komolyabb grafikus szerkesztők biztossan tudják értékelni. Az alapvető két gombon, és a kardinálható görgőn túl még további 2 gombot is találunk, melyek közül az egyik képek zoomolósához ideális, a másik pedig testre szabható. A görgőtől ráadásul 4 irányba mozdítható, így gyakorlatilag minden fontosabb funkció pofonegyszerűen kivethető az egérrel. Precíz, kényelmes és sokoldalú kiegészítő kellemes (forgalmazótól függően) 10 ezer forint alatti áron.

Most pedig nézzünk egy lázertechnológiás egeret, melyet a cég szimplán úgy reklámoz, hogy „A legkényelmesebb egér a Microsoft”. Egy PC-s kiegészítő, és csak Windows Vista-hoz, Windows XP-hez, vagy legutóbb Windows 2000 SP4-hez, valamint még néhány Macintosh esetében használható. Sajnos ezeknek a feltételeknek nem felel meg az ősrégi PC-m, de a tesztelési szerencsére mégis meg tudtam oldani más gépen. A lemez behelyezése után csak el kellett indítanom a setupot, melyhez körülbelül 100 megányi szabad helyre volt szükség. Az egész érzékelőjét USB-n át



Krisztián  
rajkrizs@freemail.hu





## WII ZAPPER

Ki ne emlékezne a Nintendo Entertainment System fénypisztolyára, az öreg szürke (japánban narancs) Zapperre, amivel kocsákat, agyaggalombákat és banditákat lödözünk? Mindennek már több, mint 20 éve – hihetetlenül rohan az idő...

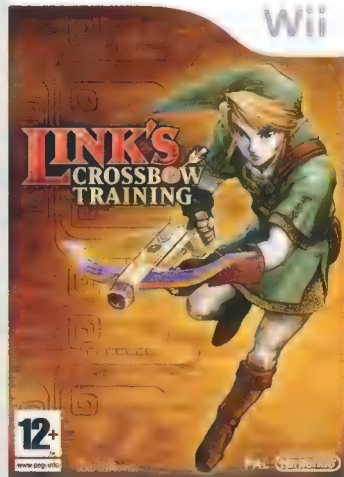
A Zapper most újjáéledt, és egy Wii-s kiegészítőkről köszön vissza. A cuccot Shigen Miyamoto mester már a Wii megszületése közben kidölte, de a gép álléatlanság mégsem sikerült a megvalósítás. Azért érezté szükségét, mert szerinte a Wiimote fogása önmagában farszós, és nehéz kényelmesen sokáig tartani. Egy gyögyverszert találtak, egy kiegészítő modulban áldotta meg a gyógyírt erre a problémára. A 2006-os E3 alkalománál még egy shotgun alakúban megtestesülő elképzelés volt, majd végül egy picit futurisztikus, kékeses gépkarabély formáját öltötte fel. Formájára a lekerekített élek jellemzők, színe fehér, picit egyszerű hatást kelt, teljes mértékben igazodik az Apple – és most már a Nintendo – minimálistudomány irányvonalához. Mint említettük ez csak egy műanyag kópé, tehát a csomag nem tartalmazza a Wiimote és Nunchuk párosát. Azok külön vásárolhatók meg természetesen.

Kontrollereinken felfedezhetők a foglalatok, ha jobban szemügyre vesszük őket. Ezeken a pontokon csatlakoznak a Zapper-hez a drágák. A Wiimote felül csúsztható be a Zapperbe, amit két kis pöccök tart stabilan, biztosítva azt. Kicsit lejjebb egy bilincset látunk, és szintén két foglalatot, ide a Nunchuk kerül. Az alján egy csúszka található. Ezt alhúzza két műanyag nyúlvány került elő, ide a Nunchuk kábelét tudjuk betekerni. Egy apró kimenete a kábelnek, itt ávezethetjük a Wiimote-hoz. Kész is az összeszerelés, mindez nem tart többnél, 2 percnél.

Kézben fogva a kutyú igen komfortos és ergonomikus. Az elütő kéz a ravaszon van, ami a B gombot kezel, míg a hűs a Nunchuk vezérléséért felel. A Zapper nem úgy néz ki, mint egy legyver, a Zapper inkább olyan hatást kelt, mint egy legyver. A Zapper nem ad semmi unikumot, nem hoz semmi innovációt az irányításban, egyszerűen könnyebb, látnyosabb, és élvezetesebb teszi a játszódást. Eppen ideális a lövöldözős játékokhoz. Sokkal jobban érzeni, mint szimulálni a Wiimote és Nunchuk kézben tartását. Az óra barátságosnak mondható. Még így is, hogy buntáló-bu, azaz egy játékkal egybegyűjtve kapható, egy normál progi ára alatt van. Nálunk jelenleg csak a Legend of Zelda spinoff (mellette), a **Link's Crossbow Training**gel egybegyűjtve szereshetjük be.

Már számos, főleg Wii Zapperhez áldottak játék jelent meg, illetve van fejlesztés alatt. Ilyen a Medal of Honor: Heroes 2, a Resident Evil: Umbrella Chronicles, a Ghost Squad, és a House of the Dead III. Wii is, hogy pár példát említek. Ezekkel számos Európában nem kaphatóak egy csomagnak, pedig jobb lenne, mert a annyira verszengények, mint ez a Zelda kaland... Egyébként főleg ezekhez, a fénypisztolyos kalandokhoz áldottak meg a kutyút, nem a Wii kiegészítőben letehető FPS játékokhoz. Például kipróbálom a Red Steel és Metroid Prime 3: Corruption játékoknál is. Nos, itt eleve gond volt akkor, ha önmagában a Nunchuk mozgásával kellett valamit tenni. Ha mozgattam a Zappert, abban a Nunchuk és Wiimote is egyszerre moccant, így nem történt semmi. Azok csak külön funkcionálnak, együttesen nem. A kamerakezelés is a Wiimote mozgásával történik, itt sem volt valami kényelmes a fegyver forgatása. A Nunchuk természetesen kivethető belőle, de egy kézben tartani a Zappert nem valami leányálmom. Egy szó, mint száz, az a kiegészítő fénypisztolyos cumókhoz való kimondottan.

Lássuk a hozzá csatolt Link's Crossbow Traininget közelebbről. A játék nem hasonlítható a többi Zelda kalandhoz, inkább csak a Twilight Princess látványvilágán iródtok, egyszerű lövöldözős techdemo. Játékmenetben 3 fajta móddal fedezhető fel. Céllövészt, védelmezőt a támadó a repertóri. A céllövészt az első pályák egyike. Ezt teljes mértékben a Wii Play-ban látott lövöldözős mutató, a 1/1 bonyolult. Csak tartasz a célra és lövsz időre. Néha célzatlak, néha agyaggalombák, néha a nyögésben látott ellenfelek a célpontok. A védelmező mód picit már bonyolultabb. Link középen áll, irányítása kimerül az 360 fokban való mozgásban és a célzásban. A Zapper jobbra-balra tartásával tudjuk ezt abszolválni. A cél a támadó ellen elindítása, még mielőtt azok elernének hozzánk. Pár power-up is felszedhető, amikkel például gyorsabban tüzízni tudunk. Végül ott a támadó üzemmód, ahol már Link teljes kontrollja a minik, ebben a Nunchuk Control Stickje a társunk. Feladatunk adott az ellenfelek megtalálása, és az idősimtén belüli legyilkolása. A power-upok ugyanazok, mint a védelmező módban. Minchárom verzióban pontokat gyűjthetünk, amikért medálakat szerezhethetünk (bronzot a platiniumig). A pontokat sokszorozhatjuk, ha minden egyes lövés talál, és nincsenek luflok. 27 pályát áll rendelkezésére, amik elsőnek soknak tűnik, azonban ha nem a platinium medálért



megszerzése a cél, akár fél órán belül is lenyomható a teljes cucc. Igazi budget game, ami valahol megmutatja, hogy nem is rossz mára az a Zapper. Mondjuk egy Ghost Squad vagy a Resi jobb lett volna erre.

Összefoglalva nem rossz kiegészítő a Zapper. Nagyon megdobja a fénypisztolyos játékok hangulatát, és tényleg jobb az ilyen stílusú gémekek játszogatása ezzel a kutyúval. A jövőre tekintve, érdemes a beszerzése!

Kenny



# ELŐÉTEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSTOLTUK



## PATA PON (SCEE, PSP)

Újabb elvont, korlátokat döntősejt játék a Sony japán stúdiójából, a LocoRoco fejlesztőitől. A **Patapon** előzetes verziója pont időben futott be ahhoz, hogy még beleérjen ■ 2008-as esztendő első Előzetesébe – és pont annyi mulat meg ■ játékból, hogy számolni kelljen ■ napokat az angol nyelvű kiadás tavaszi megjelenéséig.

A LocoRoco vérbeli platformer volt és az előzetesek alapján a Patapon is annak tűnt, de a valóság más. A Patapon stratégia és ritmusjáték egyben. Hogyan jött létre ez az érdekes elegy? A Pataponok egy harcos törzs tagjai, akiket kitaszítottak otthonukból. De a Hatalmas Patapon harci dajbajval ■ világ széle felé masíroztatja az apró lényeket, hogy ott ■ rivális Zigatonokkal megküzdve szerezzék vissza elvesztett birtukaikat.

Az első pályákon minden nagyon egyszerű, a képernyő bal oldaláról kell elmasírozni jobbra, egészen a pályá végéig járni nagy kötélig. Az egységek közelitlenül nem irányíthatók és mozgól sem mozognak. Mi hát a lendít? Erősen ütögetni ■ képzeltetelti dobát – az irányításához mindössze négy gombra ■ szükség. A négy ikon ■ Kár, ■ Négyzet, a Kereszt és a Háromszög ■ négy hangnak felel meg. A Kár a PON hangot csalogítja elő, a Négyzet pedig ■ PATA-t. Hogyan mozogsz előre? Egyszerűen: PATA PATA PATA PON. Vagyis: Négyzet-Négyzet-Négyzet-Kár. Most jön a csavar: ■ mindegy, hogy hogyan, vagy inkább mikor ütöd be ezt a kombinációt! Minden parancsot ütemre, ■ harci dob hangjára kell beadni. Nem csak a földre, de ■ képernyőn megjelenő fehér keretre is alapozhatsz, mely mindig mutatója ■ ritmust.

A támadás ugyanezen az elven működik, csak más hangokkal. Ahhoz, hogy a löndzsóaid elhajítsd a fegyvereket, a PON PATA PON hangon kell beütnöd, szintén ■ megjelölt ütemre. Ezek lennének ■ alapok, ■ dolgok imentől válnak igazán bonyolultak. A játék első negyede-ben újabb két hang tanulandó meg, így a parancsok száma megduplázódik. Ráadásul ha sikerül egymás után kettő vagy több parancsot sikeresen beütni, kombinálható el, 10 sikeres kombó után pedig aktiválódik a FEVER módozat, amely erősíti ■ támadást és gyorsítja ■ parancsok végrehajtását. Később már ■ időjárás is komoly tényezővé válik, akár, akár te, a játékos is betárolható, hogy jön-e ■ égi áldás.

Újabb bonyolítás: egységből is több van. Kezdetben csak első szintű löndzsók veszik körül a harci zsoldiért lengető parancsokat. Ők továbbfejleszthetők, melléjük pedig újabb típusú seregek toborozhatók. Feldőlő jűsszek vagy harci bárdosok, esetleg egy nagy hős, akiknek erie egy egész kis csoportot ér fel. Ahhoz, hogy ■ új egységek megjelenjenek, vagy a régiét fejleszdenek, pontosan meghatározott alapanyagokat kellene. Általában hús és a megfelelő fegyver.

A Patapon nem teljesen lineáris pályafelépítést használ, vagyis a szintek nem követik egymást automatikusan. A Pataponban egy több részletre felosztott kis térkép mutatja, hogy éppen merre lehet menni és miért. Vannak élelemszerző források, ahol állatokkal levele lehet húszhoz jutni, vannak harci küldetések ahol újabb eszközök szákmányolhatók és vannak a nagy bossfighók. Utóbbinál tanulhatók meg az új hangok, melyek azonnal, már ■ ott levő föllenségnél használandók. Az első szörnyes egy teljes képernyő betöltő nagy sárkány, ami nem elég, hogy tüzet lövell, de időről időre ■ képernyő bal oldalá felé is rohan, ekaposva a pataponokat. Legyőzése nem egyszerű, számtalan egységfűpus bevetése szükségeselltek hozzá. Na, már megint egy fontos résznél tartunk.

A Patapon vérbeli stratégiai játék ■ vérbeli és könyörtelen. A LocoRoco minimális nehézségi szintje után ■ Patapon által nyújtott kihívás megdöbbentő. Nem csak a bossok, de más törzsek tagjai is könnyedén felmorzsolhatók ■ kicső sereget, ha nincs megfelelően összerakva. Az egységek fejlesztése, új típusok hozzáfűcsatolása az alakulathoz létfontosságú. Ennek menedzselése roppant egyszerű, a Patapon minimális szövegmenyisígeget használ, letisztult és több szekcióra osztott menürendszerre fűz perc alatt teljesen kismérhető, onnantól pedig jöhet az igazi élvezet. És akkor még ehhez jön hozzá a játék eszevesztett grafikus stílusa, mely olyan, mintha foglók volna ■ LocoRoco megietlen egyszerűségét és letisztultságát, kicserélték volna a színpaletát egy sokkal teltebbre, ■ bugyuta zenét pedig egy harciasabb indulóra. A végéremény pazar, a Patapon messze az egyik legszebb játék, ami az elműt években megjelent ■ és az egyik legilletesebb, legjobb is, már most kijelenthetők, hogy bátran indulhat az év játéka kategóriában. Az egyik csemege a PSP MMU tulajdonok jut, mert nagyjelentőssű TV-re köv ■ gépet lesz teljes az élmény. Csak jönne már angol nyelvűutletre is!







## LOST ODYSSEY (MICROSOFT GAME STUDIOS, X360)

A Blue Dragon erősen mérsékelt sikere után a Mistwalker-Microsoft páros ismét a JRPG vizekre evez. A Lost Odyssey-t Final Fantasy atyja, Hironobu Sakaguchi jegyzi, így talán már nem annyira meglepő, hogy az LP tradicionális japán szerepjáték. NAGYON tradicionális, csúnyább szavakkal szólóan. Az előzetes verzió pontosan azt a részt tartalmazta, amellyel a játék a tavalyi TGS-en bemutatásra került, vagyis azzal a jelenettel nyit, mikor főhősünk, Kaim Argonar egy hatalmas csata közepén találja magát, egyedül véve fel a harcot több támadóval. A látványos intro még egy év elteltével is állászkodós képsor, hát még a váltás ebből az ingame részbe. Mert az kérem láthatatlan, a Lost Odyssey-ben a CG és az engine által kipakolt jelenetek megkülönböztethetnek egymástól. Nem csoda, hogy a végleges verzió 4 duplárétegű DVD-n kerül el, nekünk most viszont egy korong és a játék egy kis szelete jutott.

A Lost Odyssey játékmotorját tekintve sajnos hozzá a papírfarmót. Körökre osztott harcrendszer, kismilliószor látott interfész, a pazar alapanyag ellenére kissé sablonos történet. Újítani a harcrendszerben új, több dologban is. A LO-ban nagy szerepe van az egyes csapatokhoz elhelyezkedésének. Két jól elkülöníthető sorba pakolja az éppen aktív karaktereket – ez lenne a „wall system”. Az első sorban lévő főhőjék a támadás erejének nagy részét, fizikai képességeikről függően akár az egészet is, így a mögöttük állógatók sebzódnak. Az így elérhető védekezés mértékéről a képernyő jobb felső sarkában egy folyamatosan jelen lévő mutató ad tájékoztatást. Minél nagyobb ez a érték, annál biztonságosabb a túlélés. Annak ellenére, hogy hősünk halhatatlan és még a halandók társai is palkolnak el. Ha az életerő nullára csökken, akkor az adott karakter pár erejéig a háttérben marad, aztán minimális HP-vel ismét harcba küldhetik. A küzdelemnek és így a játéknak akkor van vége, ha a teljes csapat inaktív állapotba kerül.

Ez pedig gyakran előfordulhat, a Lost Odyssey ugyanis nehéz. A szokásos JRPG nyűg mellé a harcrendszer még egy sajátos és új újdonságot is kapott. A „precíziós célzás” érdekes

állatja; lényegében egy olyan kis rendszer, mellyel az elérhető sebzés mértéke akár még is duplázható. Minden egyes támadásnál a kiszemelt célpont körül két gyűrű jelenik meg, egy kisebb és egy nagyobb. Ha sikerül pontot a kisebbre lenyomni a megfelelő gombbal, mikor a két gyűrű fedt egymást, a kívánt hatás bekövetkezik. Ha nem, akkor marad az alap sebzés. Érdekességetül a „skill-link” rendszer ad, mely az egyes csapatokhoz aktív használatát erősíti: magányos harcosként bologolni nem nagyon lehet, ahhoz, hogy hősünk újabb és újabb képességekkel gyarapodjon, bizony komolyan együtt kell működnie a team többi tagjával. Fokozottan ajánlott is a használatuk, főleg a mágia tudását bírta. A mágia mintha egy kissé kiegyensúlyozatlan lenne, az alapvető taktika – tank az első sorba, a mágus – révén a legtöbb csata különösebb erőfeszítés nélkül átvészeltető. Csak azok a nyomorult JRPG gyilkos random encounterek ne lennének: a Blue Dragon után már talán el lehetett hinni, hogy ebben a generációban végre örökre elleljetljük a NES / SNES korszak óta jelen lévő idegesítő momentum.

A Mistwalker RPG-je gyönyörű, a jelenleg piacon lévő szerepjátékok közül könnyedén emelkedik ki. A karaktermodellek részletek, pazarul festenek, a táj változatos, az effektpáradra nem lehet panasz. De az engine nem tökéletes, a képrészlet sajnos egyáltalán nem stabil, néha szélsőséges értékek között ingadozik. Ez még talán elviselhető lenne, hisz szerepjáték lévén ez nem befolyásolja a játékmotort, a töltési idő viszont már botrányos, az LO néha több, mint fél percet képes lemezi pörgeni, függően a előállításra kerülő terület nagyságától. Zeneleg viszont pazar, Uematsu kilelt magát, a melódik leginkább a Final Fantasy X poposabb, pörgősebb dallamait idézi, az pedig ehhez az érdekes steampunk / fantasy keverékhez tökéletesen illik. Félreértés ne essék, a Lost Odyssey nem rossz, egyszerűen csak teljesen átlagos, ám a JRPG inséges időkben – legyen lévén szó bármelyik platformról – ez is több, mint a semmi.



# Visszatekintő MORTAL KOMBAT



## MORTAL KOMBAT

kiadás éve: 1993 | platform: nes, sega cd, mega drive, game boy, master system



Ha a Street Fighter volt minden modern verekedős játékok atyja – C64-es klasszikusok ide vagy oda –, akkor a Mortal Kombat a sikerét megvalósító legjobb másolat. Az új és izgalmas stílusú egy nagy szellemi kilencvenes évek Midway 1992-ben indította útjára a sorozatot, hatalmas médiatfigyelmet köszepette. Az MK jökenetként tekintve elsősorban az irányítás terén újított. Árkád gyökerei révén nyolc irányú mozgásérzékeléssel a legtöbb harcosrendszert gazdagította a stílust. A többi SF klónnál eltérően a MK-ban a blokkolás külön gombot kapott, ráadásul a védekezés formája is adott karakter pozíciójától is függővé vált. A biztosítékot mégsem ez, hanem a megvalósítás utította ki, nem csak a játékosok, de a média figyelmét is felkeltve. A kilencvenes évek elején még messze volt akkor a kontroll az erőszakos tartalommal illetően, a Mortal Kombat pedig ezt alaposan is kihasználta. Az MK első és különösen a második része 16 év elteltével még mindig a egyik legvéresebb videójáték: a Midway által megálmodott Fatalité rendszer soha nem látott mennyiségű vért színesítette a polackozás nemes, de egyszerű művészetét. A látványos csonkítások előhóza vált lényegében a Mortal Kombat filozófia legfőbb elemévé – az, aki elő tudta hozni a legelképezhetőbb kivégzéseket garátnálán a játéktérnek királyi lehetett egy napra. A mitológia megalapozásában verekedős játéktól idegen, összetett és jól kidolgozott történet és szereplők gondoskodtak: emberiség jövőjéről döntő torna hét résztvevője hosszú-hosszú kinszenvedések árán verekedhetett fel magát a tápláléklánc csúcára, megküzdve minden idők két legnagyobb gonoszával, a sokkzá Gorával és a szökevény Shang Tsunggal. A Mortal Kombat megjelenése után azonnal slágertemékké vált, az elkövetkezendő évek során gyakorlatilag minden piacon levő platformra ellátogatta. Csorbát az átiratok közül egyedül a SNES verzió szenvedett, a Nintendo családbarát politikája miatt a MK kiadása jóval visszafogottabb az erőszak tekintetében. A sorozat legnagyobb sikere mégsem ez, hanem a későbbi egész estés filmváltozat, mely a hasonzorú adaptációkkal szemben kifejezetten jól sikerült és talán még ma is megállja a helyét.

nem tesztelt

## MORTAL KOMBAT II

kiadás éve: 1994 | platform: snes, sega saturn, mega drive, game boy, playstation



Az első siker után nem volt kérdés, hogy jön a folytatás – jött is, alig egy évvel később. A Mortal Kombat éppen ezért a lépett előre olyan hatalmasra, inkább csak továbbfejlesztette a alapokat, de bennhagyva azokat a hibákat, melyek leginkább a Street Fighter sorozat rojngöröknek jelentettek káposzkodót. Ilyen volt például a tény, hogy hibába immáron 12 főre elszárazott szereplőgárda, ha képességeiket tekintve még mindig nincs különbség közöttük. Ez még mindig azon MK epizódok sorát gazdagította, ahol az egyes játékosok karakternek speciális mozdulatokból és hitbuktatókban létezik el egymástól. Am a Midway kárpótlású alaposan felcsavarta a harcok sebességét, a MKII jóval pörgősebb és okádósabb, mint elődje volt. Történet szempontjából pontosan ott folytatja, ahol az első felvonás abbahagyta. 10 órán keresztül szöve tovább a démonok és egyéb lények által fenyegetett Föld történetét. Nagy előrelépést a MK II első részben a használt technológia terén tesz, a szereplők digitálizált mivolta egyáltalán annyira kirívó, a jobb szemléltetésnek hála részletek gazdagabbak, kevésbé műanyag érzésűek, inkább tűnnek rajzolt rajzolt sprite-knak. Ahogy elődje, úgy a folytatás is masszív mennyiségű átirattal gazdagodott, jelentősége leginkább az immáron cenzúrázatlan, teljes értékű SNES verzió mérhető le.

nem tesztelt









## MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

advance



Öt évtized kihagyás után 2002-ben tért magához a sorozat. A Mortal Kombat: Deadly Alliance a hanyatló árkád piac miatt rögtön konzolokon debütált, pont időben ahhoz, hogy a generációváltást kihasználva kapjon az átlagnál nagyobb figyelmet. A Deadly Alliance pontosan olyan, mint amilyennek MK4-nek kellett volna lenni – ez az első ténylegesen 3D-be áldott Mortal Kombat epizód. Történetileg közelítőleg a Dreamcast kizárólagú Mortal Kombat Gold után veszi fel a fonatot, 11 új szereplővel gazdagítja az MK világot. Az egyes játszható karakterek az immáron kidolgozott fegyvereiket is megtartották, sőt, rögtön két puzsakkezes harci stílust alkalmazva – a közöttük való váltás csupán egyetlen gomb lenyomásának kérdése. Használhatóbb, gyorsabb rendszer mely látványosabb is, MK4 immáron kihasználja a térbeli mozgás lehetőségét, teljes mozgásszabadsággal gazdagítja az újdonsült játékménetet. A SoulCalibur sikerét megfogalandozó Midway két új módozatát is megálmodott: a „Konquest” lényegében egy történeti alapú, több lokációt felölelő pályázós, ahol jelentős pénzösszeg halmozható fel mely – mindegyikre – a másik új módozatban, a „Kryptán” kálthatsz el. A Krypta részleggel nem csak a rejtejt karakterek csalogathatók első, de új ruhák, pályák és egyéb extra is vételezhetők. A Deadly Alliance sikerrel tette vis a vis a térképre az MK franchise-t, így hosszú évek után az egyre jobban feltöltődő verekedős játék piacon ismét tarotli a Midway, még ha csak kicsit is.

konzol 9/10

## MORTAL KOMBAT: RECEPTION

kiadás éve: 2004 | platform: playstation 2, xbox, gamecube, game boy advance

PlayStation 2



Lapozzunk két évet a naplórban, hogy megtaláljuk az új Mortal Kombat. A Deception 2004-ben húzta fel az árbcra ismét a Mortal Kombat zászlót, erőteljesen építkezve a jelen konzolgenerációban elért eredményekre, ismétlenül multiplatform megjelenésben gondolkozva. A Renderware engine-en alapuló új felvonás több ponton is továbbgondolta még az MK3-ban bevezetett újdonságokat, elsősorban a több szintű pályákra gyúrt rá, erőteljes interakciójával körítve – a szintek többsége bizonyos mértékig lerombolható, néhány ponton pedig halálos csapdával pecsételhették meg egy-egy küzdelem sorsa. Az arénaspecifikus fegyverek révén a Deception szereplői tovább meneteltek a kiegyensúlyozottabb játékmélet irányába. Új szereplőből ez alkalommal kilenc van, ezzel már több tuotra duzzasztva a Mortal Kombat galaxis résztvevőinek létszámát – a különböző verziók így vagy úgy de közel az összes eddigi harcost felvonultatják. Az MK sorozat kritikáinak alapját mindig is az egymást csupán külsőleg eltérő szereplők adták, de a Deception végleg kijavította ezt az évtizedes hibát. A Krypta és a Konquest módozat ezúttal is tisztelettel teszi, kettő új opció társaságában. A túl sikeres Chess Kombat a klasszikus sakkon alapozik egy kis pályázószerű dűsítőre, míg a még ennél is szoblonosabb Puzzle Kombat a Super Puzzle Fighter-i másoló le, nem kevés sikerrel. A Deception egy régi MK rajongói álmat is beteljesít részletes, alaposan átgondolt kidolgozott online módozattal, így a PC-s kollegák után végre már a konzolos közösség is összemérhette tudását egy a Föld másik szegletében élő játékosal. A multiplatform kiadások után az epizód „Unchained” alcímű hordozható formában is megjelent, PSP exkluzív karakterekkel és játékmóddal.

konzol 8.5/10





## MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

kiadás éve: 2005 |

2. xbox



Önállóan: jelen Visszetekintő nem korolja fel tételen a teljes Mortal Kombat univerzumot. Helyhiány és válogatás – elsősorban a fő csapásirányra kívánunk koncentrálni, vagyis a végzetítő pozíciókhoz. A Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero és a Special Forces nem felel meg ennek a kritériumnak, de a jó játékok fogalmának sem. A két melléklet mind a kritikusoknál, mind a kaszkáknál csúnyán elhasadt, az általuk kitapasztott ösvényen haladó Shaolin Monks viszont más. Szintén mellékszínre, de már az elfogadható, sőt, a kifejezetten jó kategóriából. Silivált tekintve a klasszikus a manapság annyira hanyagolt bea' em ut kategóriát erősíti. Történelleg az első és a második MK között jött az ide, középpontban Liu Kanggal és Kung Laoval, de az MK világának számos más szereplője is tiszteletet tesz a győztesek formájában. Raiden, Sub-Zero, Jax, Kano és Goro a hosszú hosszú kaland alatt mind felüknek majd. A Shaolin Monks a silivált ellenére megőrizte és méltón kezelte a Mortal Kombat hagyományait. A fatallitok, a kombók a helyükön vannak, így a régi motorosok az új kontés ellenére könnyedén megtalálhatják a számításukat. Am hivatalos epizód stílusú ellenére szorítja több ponton is ellentmond em eddigi MK történelmének, mely leginkább em elkorban alaposan kicserélődő Midway stáb felállításának tudható be. A SM a több játékmódot is kínáló fő módzatban felül bónuszként a Mortal Kombat II árkád hű változatát is tartalmazta – csak épp a PAL verzióban nem, így Európa megint lemaradt a jóról. A játék maga ennek ellenére remek fogadtatásra lel, csak mint mellékzál, de mint Mortal Kombat is megáll a helyét, kitűnő teljesítményt produkálva a kaszkáknál és a kritikusoknál is.

kon 2005.11 | 8/10

## MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

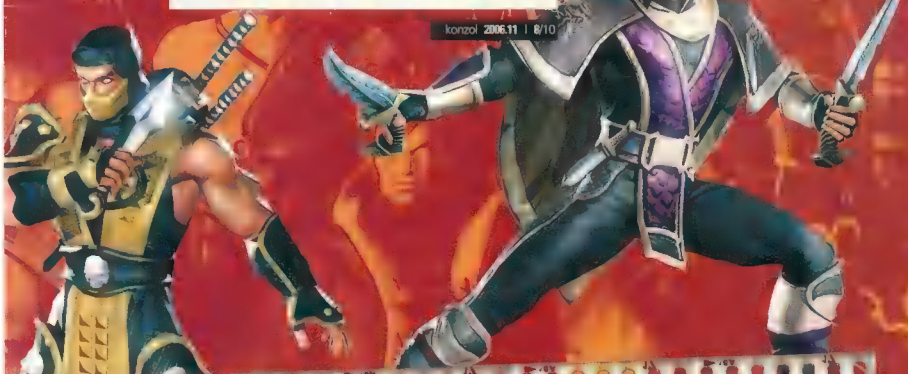
kiadás 2006 | platform: playstation 2, xbox, wii



Wii

Az előző konzolgeneráció utolsó Mortal Kombat része a rövid fejlesztési idő miatt inkább gyűjteményes, mint teljes értékű, számozott epizód. Az Armageddon minden eddiginél természetesebb, 62 +1 főt számláló karakterkínálattal kedveskedett a rajongóknak – vagyis közel az összes eddigi MK epizódban felülni harcos jelen van, méghozzá egyetlen játék keretén belül. De a Midway még ennél is tovább ment: a „Kreate a Fighter” opció révén teljesen egyedi a gyakorlatilag végtelen mennyiségű szereplő hozzátárló olyan alapvető dolgok megváltoztatásával, mint a kinézet (orr, száj, valamint arc forma), a harcstílus, a ruházat és a hátteritörtenet. A drabális méretű kínálat miatt a Fatality rendszer is több már em egy évvel ezelőtti megalkotott módszer alapján működik, hiszen szereplő specifikus kivégzés, van helyette viszont a játékos által megváltoztatható gombosorozat. A Krypt és a Conquest módzat régi ismerősként köszönik a rajongókat, újabb extrák megnyitását lehetővé téve. Új minijátékból sincs hiány, a Mortal Kombat klasszikus Mario Kart klón em MK univerzumban átülve, online támogatással. A felszáz karakter, a 34 aréna és a témerek megnyitható bónusz miatt az Armageddon minden eddigi MK résznél tartalmasabb, így üzleti és szakmai sikere em ért váratlanul senkit.

konzol 2006.11 | 8/10





## Pokol, jazz és egyéb legendák

**J**anuár ■ merengés, ■ újrakezdés hónapja. Itt az új év, ennek megfelelően igyekeztünk válogatni az animék és mangák széles palettájából: a fókuszba ezúttal ■ misztikum, a borongósabb stílus, és ■ rejtelet került. Elsőként egy viszonylag friss, 2007-es darabot mutatunk be, majd ezt követi ■ Mushishi, aminek van tavalyi megjelenése (de a mangája már vagy négy éve elérhető), harmadiknak pedig egy két éves anime, ■ Speed Grapher érkezik. Végül átnézzük ■ 2007-es év végének magyar vonatkozású megjelenéseit – volt belőlük bőven.

# Darker Than Black

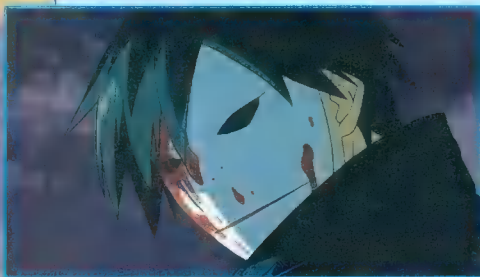


**A**BONES munkái már többször volt alkalmunk dicsérni, elemezni, bemutatni. Ezúttal is így kell tennünk, a tavaszi évadban ugyanis olyan dicséretes alkotást készítették, amely mellett ■ mehetünk el szó nélkül – ■ lenne tehát a Darker Than Black. Egy alternatív jövő a helyszín, a világ pedig pokolian érzi magát. Megjelent ugyanis a Pokol kapuja – emberek elzúrt városokban maradnak, ■ külső világ ugyanis lakhatatlanná vált. Állandó meteor-becsapódások, természetfeletti jelenségek tömkelege, és ■ gonosz átható érése az, ami fenyegeti a kívülré merészkedőket. Rádöbbenésként elűnt az égbolt (ez egyébként állandó visszatérő az animéknek: a hiedelemvilág itt is nagyon nagy fontosságot tulajdonít az égboltnak, azon belül is a csillagoknak). Az új égen hamis csillagok ragyognak, amelyek különös személyek sorsát jelzik. Ők lennének a Contractor. A „Szerezdeskötő” beszédes név, ezek az emberek különös erővel bírnak, általában gőgösködő módon használják képességeiket azok kedvéért, akik kellően sokat fizetnek értük. A Contractorok különös népség, ugyanis ■ lehet őket beazonosítani külső jegek segítségével: bárki lehet az, akiben megvan ■ Tehetség. A képességek pedig számtalanok: van, aki mások gondolataiban turkál, van, aki a gravitációt vagy ■ teret magát manipulálja, akadnak, kik az őselemek idézik meg, fűzet és vihart, kőszét és pusztulást okozva. Az egyszerű emberek pedig részint rettegnek tőlük, részben pedig felhasználják őket. Az égen minden Contractornak saját csillaga van, ha az esőleg kitünny, a hullócsillag zuhanásával biztosra vehető, hogy az adott személy is elávozott az élek sorából, vagy a képességet elvesztette. Sokan kutatók ■ Pokal eredetét és természetét, köztük olyan szervezetek, mint az M6 vagy ■ CIA – persze a kutatók mellett a terapeuták is előszeretettel alkalmaznak különleges képességgel egyéneknek.

A Darker Than Black egy különleges kis csoport történetét meséli el, akik egy titokzatos megbízásnak dolgozva fűcsabánál fűcsabább feladatokat hajtanak végre – ezzel közben magukra haragítva az összes nagyobb hatalmat. Itt a Shunsheng átlátnak dolgozó ügynök

– ő lenne a főszereplő – egy igazán tehetséges srác, hiszen amellett, hogy ■ elektromosságot képes könnyedén manipulálni, még emberfeletti reflexekkel és erőnléttel is bír, éppen ezért nem csoda, hogy rengetegen szeretnék holtan látni. A segítői sem mindennapi emberek: a Sailor Moon után örömmel üdvözölték a macskabőrbe bújt tanácsadót, vagy a víztükrében keresés hőlyeket. Az első pár epizóddal gyakorlatilag egy ügyes bevezetőnek számít, izelítőt nyújtásunk életéből – és persze felvonultatja ■ összes komolyabb jötkös gyaloglóságot. Megismerhetjük ■ CIA különleges figuráit, ■ dahányzást csak kötelességszerűen művelő szöke ügynököt, vagy a japán rendőrséget, aki szívvel-lélekkel végzi a dolgát, de a Black kódnevű Contractor valamitől mindig belekavar ■ dolgokba. A történet kelődinamikus ahhoz, hogy felvegye a versenyt ■ amerikai társai: val ■ részek gyakran végződnek tényleg izgalmas cliffhangerekkel, a történet pedig ügyesen ugrol a helyszínek között (általában Japánban játszódik, de a szereplők múltja miatt más régióknak is komoly szerepet szántak). Ami pedig a legfontosabb, hogy nem egy szölen fut a cselekmény: minden oldal munkálkodását megismerhetjük. Ezt az is nagyon elősegíti, hogy ti áruhóban dolgozok, igaz, hétköznapi arcát pedig nem ismerik fel, így könnyedén feltűnhet bárhol, a legkisebb feltűnés nélkül is. Ahogy haladunk előre, úgy kezd világossá válni, hogy mi a Pokal apogójának titka, és talán fény derül majd Contractorok eredetére is...

A DfB egy pergős, friss hozzáállású sorozat, melyet leginkább a Heroes-hoz lehetne hasonlítani azzal ■ komoly különbséggel, hogy itt a szereplők ■ harcok közben sokkal ügyesebben használják képességeiket, a hangulat pedig egy egész kategóriával borongósabb. Misztikus elemek és kökéményi okció ötvözetéből alakult ki ez az anime, melyet a remek szinkronhangok, a jól eltalált zenék (a szintipop világból a garázsrock irányába nyargaló Takanori Nishikawa most is kelőben pergős openinget ad elő) könnyedén kiemelnék az átlagból. Azoknak ajánljuk elsősorban, akik szeretik a szuperhősös szórakot, a misztikusabb hangulatot – és persze az akciót.





# Mushishi

Vannak történetek, amelyek nem hagynak túlságosan mély nyomot az emberben. Van, amikor a megtett út nem számít, az epizódok pedig szépen fogynak, de a folyamatok harcok után az embernek néha szüksége van valami egészen másra. A Mushishi egy olyan széria, amely megadja ezt a különleges élményt. Hogy hogyan? A falikőr, a népmesék, a különleges falusi legendák segítségével. Ahhoz, hogy kamoljabban megismerjük a Mushishi világát, érdemes picit elmerülni a japán legendák tengerében. Tudvalevő, hogy a sinto fontos részei a kami névre keresztelt „szellemek”. A vallásban szinte minden természeti jelenségnek (a viharok, a napszakoknak, az erdőknek, a különböző eseményeknek) megvan a maga karakterisztikája, ezekhez pedig rendre egy-egy kamit rendelnek. A mai fiatalok persze nem feltétlenül hisznek ezekben a létezésében, de a hagyományos hívő japánok életében bizony komoly szerepet kapnak ezek a különös teremtmények. A Mushishi készítői fogták magukat, és belemerültek ebbe a hi-edelemvilágba (egészen mélyre), majd megalkották belőle a saját történeteiket.

A mushi névre hallgató lények igazán különlegesek. Legtöbbször káros hatással bírnak arra, amit megszállnak (úgy kell őket elképzelni, mint a levegőben úszkáló férgeket, de igazából a mushik ezerféle alakban és színben előfordulhatnak) – a szerencsétlen pedig szomorú életet élhet le velük. A történet a legtöbb epizódban egy-egy mushi és az általa megszállt személyek körül bonyolódik. Azok, akiket „megszálltak”, egészen különleges képességekre tesznek szert: olyan dolgokat látnak, hallanak vagy teremtenek, melyeknek nincs helye a valóságban. Vannak, akik rosszábbal járnak, és valamelyik érzékükről válik ideiglenesen vagy akár örökre haszontalanná. Késérő tehát a sors, ezek az emberek pedig általában igyekeznek teljesen elkerülni a nyilvánosságot, és az erdők mélyébe, eldugott házikók hátsó szobáiba vagy barlangok rejtekébe bújni el. Szerencsére van megoldás,

■ néhány mushi-shi (a mushik tudományának szakértője) azért járja a világot, hogy segíthessen azokon, akiknek életét alaposan megnehezítik ezek a különös teremtmények. Főszereplők Ginko, a lopaszalt (de még mindig fiatalos) mushi-shi, az ő tolmácsolásában ismerhetjük majd meg ezt a különös világot. Az epizódok általában önállóan is megállják a helyüket, és az idő legnagyobb részét az ódázatok múltjának, mushi-val való találkozásaik elméslése teszi ki. Itt felesleges komoly akciójeleket, hatalmas csavarokat várnunk (túlán csak néha ez utóbbit), érdemesebb tehát átadni a teret a gyermeknek, aki a lefekvés előtti történetek miatt várta az estét – a Mushishi ilyen történetek tárháza. Sajnos azonban nem ajánlott a meglekintés az igazán fiatalok számára, a képi világ ugyanis néhol erőteljesen sokkolóvá válhat.

Következzen a kérdés: milyen formában szeretné az olvasó meglekinteni a Mushishi-t? Viszonylag sok lehetőség adott erre. Az első, és legegyszerűbb módoszat az anime végignézése, ez huszonhat epizódnyi történetet jelent (ebből húsz került levetítésre a televíziókban, a maradék hat pedig egy későbbi DVD kiadásban kapott helyet). Az eredeti azonban nem az anime, hanem a több kötetes manga, ugyanezen a címen: Yuki Urushibara alkotása 2006 márciusáig nyolc kötetet élt meg (az Afternoon magazinban jelent meg), és ezalatt igen sok díjat megnyert a különleges szemlélet és ábrázolás miatt. Ebből az örökségből nem csak egy remek anime adaptáció született – hiszen tavaly mutatták be a Mushishi élőszereplős moziváltozatát. A rendező személye pedig igazán különleges: az a Katsuhiro Otomo, aki többek között a Akira manga és anime változatáért felelős (ő írta meg, ő rendezte, tehát az Akira atyjáról van szó). Éppen ezért a tökéletes Mushishi-élmény csak a filmmel lehet teljes: nagyon reméljük, hogy valamelyik hazai forgalmazó úgy dönt majd, hogy érdemes bevásárolni, és a japán filmek iránt rajongók közönségnek ezt is magyar nyelven bemutatni.



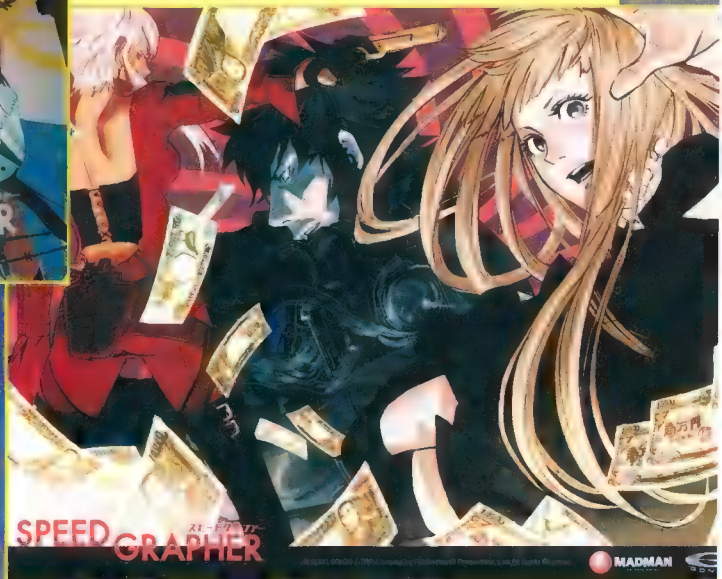
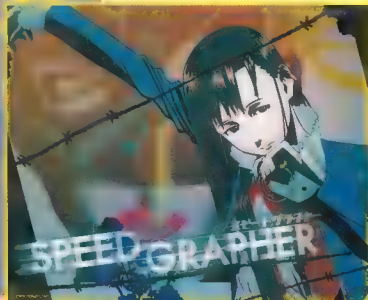
# Speed Grapher

**P**énz, pénz, pénz. Mi más lenne az, amely meghatározza kicsiny világunkat? Természetesen a szex és a pénz: a Speed Grapher mindkettővel bőségesen szolgálhat majd – éppen ezért tökéletes választás lehet azok számára, akik egy klasszikusabb, a világ sötét oldalát bemutató történetre vágnak.

A helyszín ezúttal is Tokió, az időpont pedig valamikor a közeli jövőben. A sorozatban ábrázolt világot teljesen nyíllan a pénz mozgatja. Olyannyira, hogy az igazságszolgáltatás szerepe is látványosan degradálódott, a hatalom mostanra közvetlenül a leggazdagabbak kezébe került. A világ leggazdagabb korporációjának feje egy szadista nő, Shinsien Tennouzu. Miután kiderült, hogy lánya, Kagura valami egészen különleges „adomány” hordoz a génjeiben, az asszony tökéletes nyugalommal fogadja a híreket, majd igyekszik hasznossá tenni az alig 15 éves kislányt. Itt kapcsolódik be a történetbe az aktuális főszereplő, Tatsumi Saiga, a veterán fényképész. Saiga egy titkos szekta nyomaira bukkant, melyekben egy fiatal lányt imádnak a leggazdagabb cégek vezetői – hogy a részletek megsódák, arról még ő sem tud sokat. A nyomok elvezetik a fényképészt a helyszínre, ahol bizony kiderül, hogy milyen beteg emberek a tulajdonosai a leggazdagabb cégeknek – az est fénypontja az áruház megjelentek számára pedig az égből alázálló Kagura lenne. Saiga felismeri a lányt, hogy Kagura hipnotikus állapotban van, nem saját akaratát szerint cselekszik, így megpróbálna megmenteni őt. Igen ám, de a biztonsági őrök hadát egy fényképezőgéppel elintézi: az átlagos emberek képességeivel lehetetlen lenne. A lány hirtelen adott csókja azonban különös folyamatokat indít be a fényképész testében, aki új hatalomra tesz szert: a fényképezőgéppel képessé válik arra, hogy a lefotózottakat azonnal elpusztíthassa. Érdekesen hangzik?

Nos, Kagura képes mindenkinek új, természetfeletti erőket biztosítani, éppen ezért olyan fontos édesanyja számára. A történet ekkor kezdődik csak igazán: nem csak Shinsien béréncének egész hada rohanja meg Saiga-t, de a rendőrség néhány még észnél lévő ügynöke is elkezd szaglászni az ügyvel kapcsolatban, egy vérbeli, akciódús történet alapjait nyújtva. A sorozat 24 epizódon keresztül adagolja a véres akciót, a mago szarkasztikus módján – a nyitott szemmel járók egy erőteljes társadalomkritikát vélhetnek felfedezni, amelyet egészen mebotránkoztatás kántásba bújtattak.

Beszéljünk most a Speed Grapher kapcsán arról a stúdióról, amelyik manapság az egyik legfelkapottabbnak számít. A Gonzo mindig is igyekezett a felnőtt korosztály igényeit kiszolgálni – a stílusukra egyébként már a Thompson-féle „gonzo” elnevezés is frapóans jelző lett. A szó eredeti ismeretében elfogult közlést, az objektivitást mellőző beszámolót jelent, ahol bizony a fantázia is néha igencsak belekeveredik a tények közé. A csapat először a Lunar 2 és a Radiant Silvergun anime-betéteinek elkészítésével került a figyelem középpontjába, a hírnevüket pedig a Blue Submarine No. 6 alapozta meg. Később az FF Unlimited következett a játékvilág kapcsán, majd elkezdtek ázónlani a klasszikusok – helyhiány miatt most mindent nem fogjuk felsorolni. A Gonzo előszeretettel használ cenzúrázottan akciót, nem spórolnak a vérről, a pomográf utalásokkal és jelenetekkel, emellett társul a néha kísérletező grafikai stílus (Gankutsui) – és hab a tortán, hogy az Animax-szal kötött szerződésük miatt az összes sorozatuk még egy ideig először ezen az adón bukkant fel, ebből pedig a magyar tévének is profitalnak, hiszen a Kaleido Star vagy a Full Metal Panic nálunk sem ismeretlen darabok – persze itt kivételesen nem a brutális domináns.



**SPEED GRAPHER**

© 2001 ANIMAX, A MADMAN COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.

MADMAN

SD



## Hazai termés

**M**ár egy jó ideje nem beszélünk a magyar anime és manga piac újdonságairól, így egy kisebb összefoglaló keretén belül most szinte minden fontosabb darabról szót fogunk ejteni: ■ biztos, hogy mind a mangák, mind az animék terén rohamtempóban közeledünk a nyugati piacok bőséges kínálatá felé.

# Tűzharcos

Elősként beszéljünk a manga megjelenésekről, hiszen akad belőlük szép számmal. Már régebben említettük, hogy megjelenik majd magyarul az Alive, ami ugyebár igencsak a felülbiztosított korosztályt szítja meg. Sorozatgyilkosok, egy különleges kísérlet, naturális jelenetek és némi explicit szexualitás: nagyjából ez várható a „one-shot”, azaz a mindössze egyetlen kötet terjedelmű Alive-tól; érdemes próbálkozni vele azoknak is, akik egyébként nem feltétlenül rajonganak a mangáékért. Ha már a komolyabb mangakínálattartunk, megjelenik a világháborús körítéssel rendelkező Tűzharcos, amely három különálló kis történetet mutat be – a realizmus és a misztikum lágyan keveredik itt, miközben megismerjük az akkori idők politikai nézetekének árnyoldalát: ez is azok számára lesz ajánlott, akik szeretik a komolyabb, nagyobb felelősségű történeteket. Szintén felülbiztosított ajánlat az első magyarul megjelent hentai: ez lenne a Píronlan, ami a Nyári Srácok alkotójának korai munkáit gyűjti össze: a fókuszban természetesen a férfi és a nő intim kapcsolata

áll. A kiadás remek minőségű, és természetesen foliázott, a baloldalon tehát nem nagyon lehet belelapozni, így támpontként elmondhatjuk, hogy ■ rajzstílus ■ előbb említett mangára hajaz. Végre megjelenik ■ Kenshin is, a legendás 1800-as évek Japánjában játszódó szamurájos manga: ■ hosszú sorozat kéthavonta érkezik majd, a már harmodik köteténél járó Narutóval felváltva. Az Ármánybíró időközben már a nyolcadik kötetnél jár – ez a leghosszabb eddig magyarul megjelent széria – és még messze a vége. Ennek egyébként örülhetünk, mert a történet kezd egyre vadabb és izgalmasabb tempót felvenni: hihetetlen, hogy mire nem képes a koreai alkotópáros – hajtunk is fejet a lehetőség előtt. Közben persze jelennek meg folyamatosan az OEL mangák is, érkezett új Bi-zenghaszt, Tarot Café, az előbb említett Nyári Srácok, és bemutatkozott szép számú új sorozat is (Ház Nindzsa, Dramacon) – ezekkel picit jobban kell vigyázni, a történet viszont néhol olyannyira vicces/érdekes, hogy a nap végén mégis érdemesek arra, hogy elolvassuk őket.



# Totoro

Nézzük, mit tartogatott a 2007-es év a mozgóképek szerelmeseinek. Amellett, hogy folyamatosan jelennek meg a tévében is látott sorozatok, azért néhány komolyabb mű is kijött. Legfeljebb megakart élni, ezért a Studio Ghibli több munkája is elérhetővé vált az idei évben. Ilyen klasszikusokat üdvözölhetünk, mint a Szentjánosbogarak sárja, ami egy óra testvérpár tragédiáját mutatja be a második világháború végén, a szélbombaoltató Japánban. Megjelent még többek között a Nausica, vagy a Totoro-is: talán nincs is jobb időpont arra, hogy elkezdjük begyűjteni ezeket a mesterműveket. Megjelent időközben egy lecsupaszított, filmlétre kapható Akira is – ha valaki még nem pótolta volna a kötelezően megtekintendő klasszikust, az még behozhatja ■ lemaradását.

Nézzük, milyen új sorozatok mennek a hazai anime-adón: ebből a szempontból ugyanis kifejezetten világszín-

vonali dolgok történnek. Elősként a Fullmetal Alchemist érdemel szót: az alkimista testvérpár kalandjai ■ 2003-as év legjobbjai közé tartoztak, a manga utolsó kötetei ■ szigetországban még most is az eladási listák élén találhatók: az ötvenegy részes szériát most magyar szinkronnal nézhetjük, ami egy éve még egészen elképzelhetetlen lett volna. Az év végén felgyorsultak az események, hiszen bemutatkozott a Blood+ (szintén volt már szó ■ Blood című rövidfilmről, Liquid által) Saya könyörtelen gyilkológéppé válásának történetét mutatja be – ez is roppant friss sorozat. Csak a véletlen játszott szerepe abban, hogy pár hónapja beszámoltunk az Ayakashi Ayoshi névre keresztelt sorozatról, majd meglepetésszerűen bejelentették, hogy bizony ezt is magyarul láthatjuk viszont! – de mindez előlül a még júliusban beígért és hamarosan érkező nagyszériát, ■ Death Note mellett...





# A TOP 10 BEAT'EM UP

**B**ejégmérgezéses, karácsonyfa-felgyújtós, pezsgőgükkandós, tényleg minden ünnepelt mindenkinek! Ismét megötlünk egy év – egy újabb lap, abban a bizonyos nagykönyvben, amely már időtlen idők óta jegyzí fel a múlt nagy éreteit. Öreggek és bálványok is lettek valón, és megint egy évvel masszívabban kerülünk attól az időtől, problémamentes gyermekkorától, amikor a csajjok és a játékok kívül talán semmi más nem számított. A mesés kilencvenes évek világára emlékezve kapcsolódhat be a biztonsági övek, mert Robbie Robb – In Time című, örökzöld dallama (Bill II Ted, valaki?) bizony mindent és mindenkit magával sodor, mialatt az örökzöldtől minden idők legjobb fizes beat'up up topistája forog...

STR  
stinger@576.hu



## Batman Returns

SNES, MegaDrive, MegaCD  
1992

### 10.

Mivel is kezdhetnénk a sort másol, mint a zseniális 16 bites klasszikus, az azonos című mozifilmből készült videójáték átiratát, a Batman Returns. A Sega of America (SEGA verzió) és a Konami (SNES és PC verzió) adta ki a játékot. A Gotham City városának utcáit, épületeit, és katedrálisait járhatjuk be mindenki szerencsés bögörögével, hogy a balról jobbra sorolva játékleírás helyett a film összes jelentősebb bandavezérével és rosszfiúival kánkánál járjunk egy-egy bosszarc erejéig. Miért jó a Batman Returns? Mert amell, hogy változatos fegyverarszén áll rendelkezésre a pofozkodáshoz, lövni-zúzni lehetett mindent, amivel csak szembe kerül a főhős: lángokat hajgáthattunk a kirakatoknak, kol-

szalhattuk a fejüket, sőt! Egy-egy menet erejéig még a Batmobile pilótáit is bepofozhattunk, hogy a gépbe épített gépkarabély segítségével miszlikbe oplikuk az ellent. A pontot az íre a zseniális zenai aláfestés teszi fel, amely egy az egyben a mozifilm által hallható Danny Elfman munkájának 16 bites változata. Batman nálunk a tizedik helyre húzta be magát.



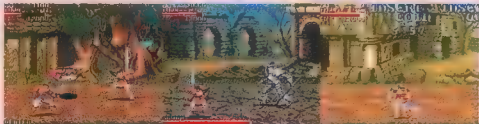
## Knights of the Round

Arcade, SNES  
1991-1994

### 8.

Az Arthur király és a Kerekasztal lovagjai mondavilág videójátékos elbájosítása a Capcom nevű cég kezében. Az impozáns 1994-es Knights of the Round a Capcom Play System 1-es árkád rendszer szülötte, így a masszív hardver után a rajongók körében jogos igény mutatkozott a nívó, szimulált játékos beat'up up stílus kibővítésére, és az RPG elemek beolvasására. A színlelés, karakterfejlesztés játékaiban a változatos fegyverek, és levehető páncélok, valamint a kiváló játékleírás mellett a színlelés és karakterfejlesztés vilna a pálmát, így ekkoriban egyelőre csak status formában – beavakozás nem volt lehető, a gép kénye kedve szerinti osztogatás a pluszok – a hűsők karakterlapján. A változatos és lát-

ványos fantasy világban a mondatok jeles képi színtétele mellett a képzelet szüleményeivel sem bírtak készüts kézzel a fejlesztők: a hűt színt mind- egyike között egy szíves kéllenséget, amelyek között bizony akadnak Szamuráj karcsók, vasgölemek, teleportáló varázslók, és egyéb vér-szomjas figurák is. A bator hűsők a voltak restek, akár még löhőhő pattanna is képesek voltak mérszázolni, így a Knights of the Round nálunk a nyolcadik pozícióra vágatott be.



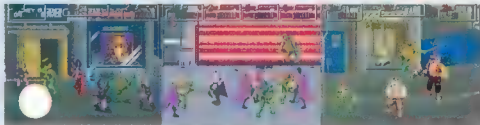
## TMNT Turtles

SNES  
1990

### 9.

Kawabunga! Talán nincs is olyan huszonevűs ma a földön, aki ne is-méne a nyolcvanas évek egyik legismertebb amerikai rajzfilmje-ri termékét, a Timi Nindzsa Teknőcökét – nos, a sorozatból annak rendje, s módja szerint számtalan videójáték született, de beat'up up lista révén a játékleírás SNES-re vándorolt. 1992-es TMNT: Turtles in Time című örök-érvényű darabát emeljük ki a sok közül. A Batmanhez hasonló Konami termék hagyomá-nyos oldschoolról jobbra sorolva pofoz-kozik anyag, ám egyszerre maximum négyen is illeghetők Krong és Zúzó X dimenzióiból származó harisnyós idiótáit (a játékleír- verzióban persze, a SNES-en maximum szimulált ketten). A négy hős természetesen elérő harci

technikát, ennél fogva játékleírásról kintől az if-jú generációnak, persze akadnak klasszikus mozgások is a repertorióban a térdén csúszótól kezdve a speciális "Pizzzo" támadástól az a kaszabolós árulást Donatello a lassú, ámde annál hatásosabb bojávól, Michelangelo és Raphaela a gyors, de rövid hatótávolság pengékkel, a csapatvezér Leonardo pedig kardforgató technikáival küzdötte fel magát a kilencedik pozícióra. April O'Neil is örülne a fogadtatásnak, Repesz mester pedig biztosan el lenne ragadtatva a eredménytől.



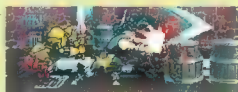
## Guardian Heroes

SEGA Saturn  
1996

### 7.

Íme, egy igazi unikum a beat'up up játékok színterében: a Guardian Heroes című Sega Saturn exkluzív játék. 1996-ban, a ma is aktív-ívan (de még milyen aktív!) Ninkjéds Treas-urra gyermekként láttuk meg a napvilágot, és egyből elvarázsolta a játékos közönséget. A Double Dragon nyomdokain lépkedő játékp-rogram ugyanis amell, hogy egyike volt a Sa-turn 6 játékos kooperatív lehetőségét kihaszná-ló szívalvételnek, a Knights of the Roundhoz hasonlón RPG elemeket is tartalmazott. Ez a fa-ku-rit il azonban már teljes beavakozást enged-élyezett, így a megszerezhető XP pontszámok fejében hat tulajdonság (erő, vitalitás, intelli-gencia, mentális képesség, éllékpesség, és sze-rence) között garázdálkodhattunk kedvünkre.

A Guardian Heroes rendkívül impozáns grafi-ka megvalósítása és a klasszikus sztori mód lo-ívbéli lehetőségeket (VS mode, Time mode) is tartalmazó, sőt: a gép ellen vívott csatában gyakran előtérő útvonalon terelte tovább a játé-kozat. Ennek megfelelően a történetet és a bosszarcokat is lehetőségünk volt menet közben megváltoztatni, amely rendesen megnövelte az újrajátszásban rejlő értéket. A Guardian Heroes nálunk a hetedik.





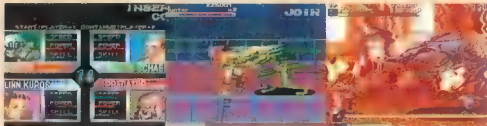
## Alien vs. Predator

Arcade  
1994

6.

Miközben azon járjuk a fejünket, hogy mi az ideális képek a játéktársak egy ékeztől aien nextgen szépséget készíteni, sora elővesszük ■ régi nagy címek, amelyekben még bizony van spiritus. Az AvP továbbgondolásból ■ született egy bea'em up játék 1994-ben, amely a CPS 2-es rendszert látott napvilágot. Klasszikus stílus, ellenlábasok: emberek és predátorok harcolnak együt a földet elbírni. Alien hordák ellen légi támadással, kézzel-lábbal, és minden egyébvel, ami csak a kezükbe akad. A játékpőp kabinetjét függően egyszerre akár hárman ■ irányhatk ■ nyúlás, savas üdítőre nemomorphokat, facehuggereket, infectiozálókat, és egyéb bizzar teremtményeket. Aki időnként mennyiségű akcióra, részletes és szép grafikára,

valamint teljesen ideális játékmene kíváncsi, semmiképp se hagyja ki ■ átláses személnak külön érdekesség, hogy Linn Kurosawa tábornokkal menetelt rábukkanhatunk Ken SF Altha 2-es, illetve Ryu SF III-as helyszíneire is ■ hátterben. Ha MAME gépet barátságos magának, ezt ■ játékok semmiképp ■ hogyd ki ■ repertórból. Impozáns, gyors és halálos: ez ■ AvP. Sajnálatos, hogy egy ilyen nagyszerű hátterrel ■ napig nem volt képes senki ■ egy ütős golyóba csúszós játékot készíteni...



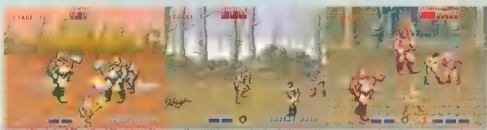
## Golden Axe

Arcade, MD, MCD, Dreamcast, Live Arcade  
1989

4.

Bea'em up lista révén hogyan is maradt volna ki minden idők egyik legszenzációsabb fantasy üd-vöd játéka, a Golden Axe? Az aranybárd, amely több ízben elnyerte az 1989-es játéka címet, és amelyet az a Makoto Uchi-da jegyez, akinek a szintén über-klasszikus Allred Beost is köszönhetjük? A Yuria földjéért vívott harcban a törpe Gilius Thunderhead, a férfi barbár Axe Battler, illetve a harcias amazon, Tyris Flare száll szembe a gonosz megtestesítő Death Adrederl. Hogy az elrabolt kilyt és gyönyörű lányát megmentse, hegyen-völgyön át menetelnék előre, hogy a kárpátok kiverit mana-lótyók segítségével iszonyatos robaj okozó mágikus támadásokkal ostromozzák ■ csondvázak, szörnyek és sárkányokan lovag-

ló agresszorok taposta földet. A Golden Axe hangulatos játékmelével, ■ dobogó-közel negyedik pozícióra küzdötte fel magát. Öreg játék, ■ vén játék... ■ pedig ■ GA-ra hátrazottam igaz.



## Double Dragon

Arcade, Atari, GB, GBA, MD, NES, MS, XB Live  
1987 - 2005

2.

Sejthető volt, hogy a hármas egyike a Double Dragon lesz - a Techno Japan Corp. 1987-ben ugyanis technológiailag és spirituálisan is megalkotta ■ japánban ekkor már nagyon népszerű Renegade folytatását, de számos ponton bővíttette is azt. Megszületett a dupla szörny, amely kooperatív játékmelével, foglykiszabadítás, történetével már megjelenés pillanatában ezrek kedvelőit vívta ki. Köszönhetette ezek New Yorkban átszűzött apokaliptikus utáni korszakának, a szétzúzott ellenfelektől elvehető legyeknek, és ■ balanszos játékmelének, amely egyedül és párban játszva is izgalmasokat kínált a játékosoknak. No és természetesen ott van a főhős (Billy) barátnője (Marina) előbb Black Warriors ban-

da, amelynek vezéregységét, ■ géppisztolyos Willy Mackeyt ■ egyszerű elleni állólát. Akárhogy is nézzük, a Double Dragonnak hangulatától fogva egyértelműen jár ■ második hely - ezt pedig a számtalan remake, jóirakodás és digitális diszturbúciós formák is alátámasztják.



## Streets of Rage

MD, GG, MS, NVC, PS2, GC  
1991

5.

Felvehetően ■ Streets of Rage sem kényeztető bemutatásra legjobban alkalmas számomra: ■ japánföldön Bore Knuckle néven is ismert sorozat valójában azért jött a világba, mert a SEGA-nak ■ szükségese volt egy exkluzív, Capcom-féle Final Fightra. Mivel a Capcom már lepakolt ■ Ninendóval, ezért az 5 sorozatát már nem jöhettek számba, így a japán vállalat felbérrel egy rákot tehetséges figurát, hogy ■ MegaDrive játéka egy óriási késztűkkel el ■ SEGA saját Final Fightját. A kulcs-tényező a kétjátékos kooperatív játékmód kitaggyezése, és a Final Fight látványos játékmelének két vállra fektetése volt: megszületett a Streets of Rage, amelyet később még két további epizód követett. A látványos mozdulatok,

egymás hozzájárása, a széthörhelt teretpörgők mellett ■ karaktereknek super speció kímádszók is lapultak ■ repertoárban, amelyről a hátterben figyelő rendőrtársak gondoskodtak. Golden Axe mintára az ellenséges személyek nem csak jobbról, hanem balról is megérkeztek a karakterek nyakára, így az Axel-Adam-Blaze híó jó néhány kemény pillanatot élt meg, mire átvette magát a zámóben névtelen hűlőgőnk hullámain.



## Final Fight

Arcade, SNES, MegaCD, GBA, W  
1989-2007

3.

Bea'em up dobogóknak legalsó fokára a Capcom üdvöskéje, a Streets of Rage ellenlövése, a nagyszerű Final Fight állhat fel. A népszerű játékban minden magam, ami sikert hozhat egy, illetve kétjátékos kooperatív játékmód, groteszk karakterek, nonstop akció, speciális támadások, és széthörhelt játéktér - ■ csoda, hogy stílusának egyik útörő állomása ekkora sikert ért el. Nem elhanyagolható ■ Street Fighter univerzumával kapcsolatos rokonságra sem: a játék korai stádiumában (tehát a Street Fighter II megjelenése ■ előtt) ugyanis Street Fighter '89 könnymen futott - innét a megannyi hasonlóság. Guy, Cody és Hasebe még így tizenévesek év távlatából is készen áll ■ harcra - mi sem bizonyít-

ja ezt jobban, mint a Virtual Console-ra szánt verzió megjelenése, amely reményeink szerint ■ további epizódok is követnek majd.



## Cadillacs and Dinosaurs

Arcade  
1993

1.

Van egyáltalán olyan bea'em up, amely kevése arc ■ föld kerekén, aki ne találkozott volna a stílus minden idők egyik legjobb (ha nem a legjobb) játéka? Kíváncsi hiszünk. A Capcom 1993-as, mellest Mark Shultz képregénynek videójáték adaptációja, a Cadillacs and Dinosaurs joggal állhat fel január közepén trónjára. A rogzilmsorozatot is megélt sztori ugyanis a valóságot látó legteljesebb bea'em up sci-fi játék hírében áll, hiszen a mellett, hogy jó néhány egyedüli ötletet is felvonultat, a régi idők összes előnyös tulajdonságát tartalmazza. A stílus ■ CAD megjelenése óta sem szűnt annyira hangulatos és aditiv bea'em up játékok, mint a dobogós helyezettünk - klassz sztori, akár negyjátékos kooperatív kaland-

zás, tonnányi használható fegyver, ellenfél és felvehető cucc - joggal jár neki a koronát





# BURNOUT Paradise

**T**ék mi dőn tudó peredőz szidi paramm paramm. Szorintem aki ismeri Guns'N Roses, ezen örökdzöldjét, az nem fog meglepődni azon, hogy ez a dal lett a játék főcíme – mivel a Paradise City kapcsán névazonosság áll fent a termék – Burnout Paradise – és az említett zenei szerzemény között. A Burnout legújabb részét természetesen feszült várakozás előzte meg részéről (is), és miközben húztam lefele a PS Store-ból a demót, a morfondírozom, hogy azon, meg a November Rainen kívül van-e még híres száma, együttesnek, vagy csak én vagyok elmaradt zenei műveltségben? (Van neki vagy egy tucat, úgyhogy menj a helyre Dzsón, rockzenéből egyes. Műlű üsd be a gugliba, hogy Guns'N Roses, jövő héten pedig ki foglak kérdezni. Martin)

Ami mivel nem tudom több dalit mondani tőlük, inkább azon kezdek el elmélkedni, hogy az eddigi Burnoutok mit jelentettek nekem, mint autós játékokat kedvelő és aktív játékos magánembernek. A legelső rész az igen emlékezetes, mivel utolsó addig az effele gürölős játékokban ellenjavallt volt, kivéve talán a Destruction Derby-ket. Persze itt volt túl szerencsés, mivel még a hagyományos célba érés melódus dominált, amit az utkövetés csak hátráltatott, hiszen elhíresült tömegkarambolos mód csak a második részben jött el. Bevallom, nekem a tömegszerencsefilmesség szimulátor nem igazán jött be, ellenben imádom a szivárohamot, amikor a kereszteződésen átszáguldva egy busz vagy teherautó jött be éleim hírelén. Oké, jópota

volt a nagyleptékű károkozás a Point of Impactban, és igen látványos is, de számomra jobban fektet a szírinéző rendőrártóval történő kergelőzés, mindkét szerepkörben (üldöző és üldözött). A Pol valahogy nem nyerte el a tetszésemet, mert elég gé kínódott a töléssel, és gyakran túlságosan gyors volt, a játszhatóság rovására. No, de ezután jött a TakeDown és a félelem, hiszen a Acclaimtól a kiadás joga átvándorolt az EA-hoz, ami sajnos már akkor is affele „Autószalag-kiszóként” kezdett el élni a gamek tudatában, közhírhízen főleg a sportjátékoknak. A félelem szerencsére a Burnout esetében alapatlak voltak, inígyen fellelegzve száguldoztam a színté „autós FPS-sé” átlénygült, harcos versenyekben. No, viszont a Revenge az már tényleg komoly játék lett, kiforrott meg minden, szóval a elvett jó pár napot az életemből. Jó volt látni, hogy egy olyan, általánosnak mondható crossplatform fejlesztői környezet, mint a RenderWare (a Criterion munkája természetesen) mit képes kihozni az akkori gépekből, míg más, egyénileg fejlesztett engine-ek gyakran rángattak, meg minden bajuk volt. (Érdekes módon a Renderware alatt a két teljesen eltérő gépen (PS2 és Xbox) teljesen ugyanúgy néztek ki és tökéletesen futottak a gamek.) No, de ekkor Criterionék már az új nextgen rendszerekön és a Paradise-on serénykedtek, aminek eredményeképpen a Dominator csak PS2 és PSP gépekre jött ki, és nem őt gyártották le, hanem az EA UK. Ezzel is elváltam egy darabig, csak úgy megszokásból – ekkor kezdtem már kissé befelécsúlni a dolgokba. Újra szírinéző rendőrártókat akartam meg vizso-



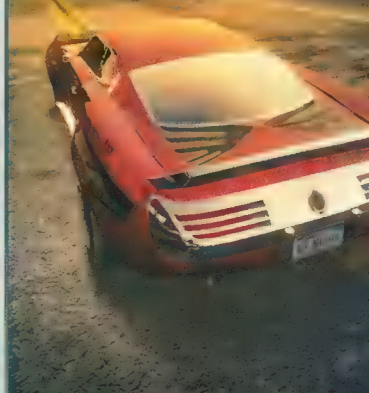


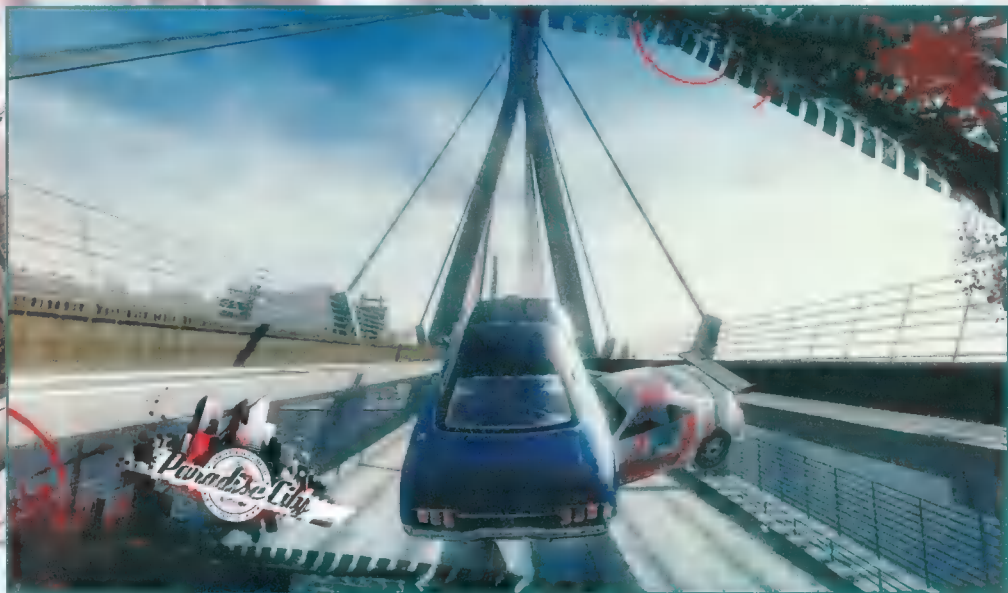


játszásokat, bár a sorozat felépítése tagadhatatlan volt mind kinézetre, mind pedig a játékmenet szempontjából. Olvasgattam is aktívan a Paradise Cityt, és már kezdetben feltűnt a hasonlóság az ugyancsak általam tesztelt Drive Unlimiteddel (mint utóbb kiderült, nem csak nekem). Ugyekér ott is az volt a koncepció, hogy az ember kap egy teljes, költögetés nélkül szabadon bejárható világot, és utközben ott versenyzget, ahol éppen akar, már úgy értem a választható lehetőségeken belül. No, de a hasonlóság itt véget is ért, hiszen ott egy teljesen valós szigetet kapott a sofőr, ahol lehetett házat, GPS-sel navigálható (fel a gyorsforgalmira a szembejövő sávra a lehatárolt), és teljesen valós, létező autókkal nyomható a ipart.

A Paradise ellenben még mindig fanfanzavilágban játszódtok fantáziaautókkal, és maga a stílus is teljesen más irányvonalat képvisel. Alex Ward producer össze is akadt pár kritizátorral, és jól beszélt nekik a miatt, szerintem jogosan. Amúgy az autóparkot nem csak a fantáziát a szülte, hiszen már a régi Burnoutok szereplőiben is fel lehetett fedezni létező modellek nyomait, és a pályákból is sokat valódi aszfaltcsokok, illetve helyszínek ihlettek. Például a híres Route 66, Párizs, Costa del Sol, Los Angeles repülőtérre, Las Vegas, Miami Beach, Bangkok, Tokió és még sorolhatnám. Sőt, a régi pályákból gyurmáztok össze világot a egész Paradisemóros, így olyan régi nevek köszönnek vissza kalbázások között, mint a Harbour Town vagy a Palm Bay Heights! Olyan ez a egész, mintha az eddigi pályák ántudatra ébredve egy közös városra álltak volna össze. Am

autók között is találunk ismerősöket, igaz ezeknek a neveit már elfelejtettem nagyrészt, de a Hunter Manhattan jó példa keltes részből. Paradicsomváros vezethető autóparkja alapvetően háromféle osztályba sorolható: Speed, Aggression és Stunt megnevezésekkel, amik lefedik nagyjából a velük vívható viadokok típusát is. Az agresszív négykerékkel kiválóan lehet lenyomni a többieket Take-down küldetés esetén, vagy védekezni a fekete jakuza-szerű járművek ellen (lásd később). A gyorsasági kocsik utánégetős turbófelhajtójú alyamni, mint a Dominatorban volt a chain rendszer, vagyis ezek a hosszú távú versenyezésre kiválóak, ahol inkább az számít, ki ér először célba, nem pedig a gyilkolási ösztönünket engedjük szabadjárta. No, és a Stunt autókkal lehet a művészi megglátásunkkal operálni, piruettezni, ugratni hatalmasakat és pörögni forgatni a levegőben, mivel ezeknek ugyan hamar kimerül a nitroja, de addig szinte match 1:1-g lövik ki a járgányt. Sajnos rendőrautót, mint látjátok nem kaptam, ellenben tátott szájjal szágladztam be a várost, mert valami fenomenális lett! Az csak az egyik része a ámulásnak, hogy 99.9%-ban állandó 60fps-sel folyt a dolog a képernyőn, miközben körülöttem egy rendes város delült (visszafojtott) lörmegközeledése zajlott, de az ármýkólos, fényhatások, a realisztikus modellek és textúrák olyan hatást kellettek, hogy erre már bátran rá merem mondani a valódi nextgen kifejezést. Eleinte nem is érdekelt maga a versenyezés, fogtam a Driving Force kormányomat, rákötöttem a gépre és kocsiáztam. Külön örömhír, hogy a kezdeti Sony-Immersion huzavonza után már



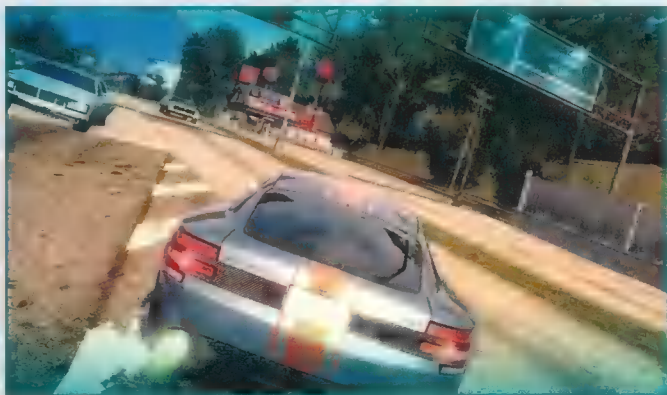


minden PS3 játék rezgős meg kézzrángatós featuréval rendelkezik, amit halmozottan élvezhetek ■ DualShock 3 vagy az FFB kormányval rendelkező egyének. Sajnos nekem DS3 még nincs, de ■ kormánykám bizony úgy rezgett minden villanyoszlop letárolásánál, ahogy kell, és ha a levegőben voltak az első kerekek, azt is érezni lehetett ■ tekergelési ellenállás enyhülésén. Am ezen kívül van még egy kis extra lehetőségünk, ha rendelkezünk valamilyen USB kamerával, ugyanis egyéni képet gyánthathunk vele a jogszímba, és netes játéknál pillanatképek készíthet megtelepített vagy átvendező arcunkról takedown esetén, amit ellentétünk megkapó rohögés céljából (mi meg az övét). Ez persze X360-on ugyanúgy megvan, valamint szerencsére ■ automati- kus, így igény esetén inkognitónk is megmaradhat. A két gépről jut eszembe, hogy ■ Criterion hú maradt önmagához, és ugyan több interjúban is kifejezték, hogy nekik a PS3 a célpont- tartam, ■ játéka teljesen ugyanolyan lett ■ két masinán. Azért kíváncsi lennék egy PS3 exkluzív Criterion gaméró, mivel a Call processzor nem csak ék dicséreték (a Dirt fizikája is kétszer olyan gyors ezen, mint az X360 CPU-n). Különbség egyedül ■ PS verzió Awards és az X360 Achievement számban van, mivel a Sony gépre valamivel több ilyen megnyerés érhető el.

Ezek az extrák egyébként szuper dolgok ha engem kérdeztek, hiszen a begyűjtőtevéskül külön minijáték a játékokban, és nagy dicséret ■ készítőnek amiatt, hogy a roppant kellemes netes játé- kék mellett a Paradise offline, vagyis egyéni játékmódjai is nagy- gon hosszú távú és tartalmas szórakozást nyújtanak az arra

vágakozóknak. Én pl. ■ Warhawkból is ezt hiányolom legin- kább, mert abból a világból simán ki lehetne hozni egy önálló, küldetés-alapú pályarendszert. Sokat gondolkoztam ezen, hogy nekem személy szerint miért nem jönnek be annyira ■ netes dolgok, hiszen ■ lenne ■ mai játékok legnagyobb lehe- lésé- ge, de részemről alaptörténet és storyline nélkül bármilyen harc igen hamar átme- g önéllő lövöldözésbe és megugrom az egész- set. No, de itt nem háziasztos fegyveres konfliktus van, hanem autózás, roadstól ■ ■ alórhogyan, ugyanis nincs külön in- termates menü! Egyszerűen ténferegünk ■ városban, majd egy gomb lenyomásával megnézhetjük, mely barátaink vannak még online a rendszerben, generálhatunk egy egyéni futamot és meghívva őket már nyomhatjuk is velük a mókat. Sőt, nem csak a hagyományos száguldozást, hanem az igen érdekes kaszkadóműtatóványos dilit is előadhathatjuk együtt! Ebben a mód- ban például precízen, egyszerre kell átfordulni ■ levegőben, egymással szemben, az erre a célra épített másfeles ugraték- kon, vagy pár kocsi egymás mellé állítva (bennük a rettegve lapuló online haverokkal) ugrathatunk től Szóval, aki háziora lapuló mókát, nem fog csalódni az biztos, mert erre szokták monda- ni, hogy „igen erős multival rendelkezik”.

Visszalérv ■ magánjátékokhoz azért elmondom, hogy ugrálni itt is van lehetőségünk, hiszen ugye van offline Stunt mód, például ■ összelörendő hirdetőtáblák közül is van pár, ami csak óriás, lassíva mutatót ugrásokkal érhető el. Am ■ hagyó- mányos versenyeket sem úgy kell elképzelni, hogy valami me-







nübiel volaszunk egy nekünk tetsző futamot, majd töltőgélés következik. A szabadság jelen esetben is teljes értékű, hiszen a versenyekbe bármilyen kereszteszámú bekapcsolódhatunk. A futamok típusait a térképen kis színes korongok jelzik, és két gomb lenyomásával nevezhetünk be rájuk, majd rövid ismertetés után, amiben vázáljuk a feladatot, máris a versenyek sűrűjében találjuk magunkat. A dolog szuper, bár azt az apró kellenemléseket hozza magával, hogy nincs Restart Race, hanem szépen vissza kell gurulnunk a kezdőponthoz, ha bészünk, és újra korábban indulni. Mivel a város elég nagy, ez egy kicsit frusztráló lehet a nehezebb versenyeknél, mondjuk a nyolcadik próbálkozás után. Am addig sem maradunk öklös nélkül, mert az új autók megismerését elősegíti, megfelfröccsint rendszernek köszönhetően bármikor takedownolhatunk spontán autóköz közben is! Ugyanis az adott járművet hiába nyírjuk meg valami díkját, teljesen a miénk csak akkor lesz, ha lenyomtuk a hagyományos „lenyomás szándék” megfigyelés (bármilyen társ). Stílusosan ezután a romholmozó a roncsot elvonatjuk tehát őt, ahonnan elűsítjük, az autómata javítóműhelybe vezet. Az említett nyervevény gépjárműveket nagyon kell vadászgatni, mivel általában a közeli körben száguldoznak, így ezen újított pozitívumként könyvelhetjük el. Am van, amikor nekünk kell túlni a lenyomást a fentebb emlegetett feleke jukozkocsi ellen, akik a Marked Man elnevezésű vadállatok törnek az életünkre, és megjelölésük után visszatérnek a jó dolog belenudni lehet a mellékutakra, mert így vezetünk észre, hogy a buták csak a kijelölt útvonalat ismerik, ígygen letérve az igen sok ráadás egyből picit fellelvezhetünk. Persze megmaradt a hagyományos Takedown stílusú kergetés is Road Rage néven, és még lehet autópálya szerint válogatni race, és meg sima verseny és időre rohadás, ahogy azt megszokhattuk.

Biztos sokan kérdezték most, hogy de hát mi van a karambolos tömegpusztításról? Van ez is, nyugti, de nem a főjátékban, hanem ugyancsak két gombbal aktiválhatunk. Am még idejelenre sikerül. Autók simán falbőr, majd ugratni és potogtatni lehet a földön egy darabig, korlátozottan irányítva, és még felrabolhatunk is lehet. A megírt kocsikért pénz kapunk, valamint szórtak csak az autóbuzok tördelésével nyerhetünk. Nem túl morálód, és végül is csak arra látom értelmét az időfutamatokkal együtt, hogy online lássuk ha valaki übereli minket. Minden összevágott azt mondanánk, hogy ha lenne hatalmas idő város és a netes vidámság, akkor a játékmódok nem nagyon nyílnának túl, és előző részek lehetőségein – de ne legyen túlhetetlenek.

Ínkább vizsgáljuk meg, mit ad a játék egyéb szempontok szerint. Az első, amit a rendőrautó mellett még hiányoltam, az a sofőrök léte. Szellemutók járják az utakat, még a mi kocsinkban sincsen semmiféle vezető, ami kifejezetten zavaró, amikor leszakad ajtó esetén látjuk a üres bűs teret. Az ideológia ezért a Burnout a kocsikról szól, nem a emberekéről, de ezt mondjuk maximum a város népszerűségére tudnánk ellágyítani, mert valami alk akkor is kellene a kormány mögé. Nem azt mondanám, hogy repkedjen ki, mint a Floutaut (abb sorsra érdemes vezetője, de egy üres kocsit szintem eléggé izé. A második szájhúzás a fizika miatt van, mivel még mindig nem lehet egy kocsit a rendőrtükkel megfogtatni, vagyis úgy, hogy a hátulját oldalirányban megakadályozzuk. Ilyenkor ugyanis az egész járművet tolni kezdjük a irányvektorunk szerint, és lehet, hogy ebbe nem illene belekötölni, hiszen arcade a fő koncepció és az simuláció, de nem feltétlenül. A hűvös kocsik vizuálisan a borlások és ütközések kapcsán merül fel, mert a karosszéria kényeg látványosan gyűrődik meg karcolódik – igen impozáns pill-

dául a frontális, fallal történő ütközés lassított szemrevételezése – de még mindig pléhdoboz súlyoknak látszanak a gépek, és az alvók csak nagyon enyhén amorizálódásra képes. Lehetőség, hogy nem is akartak túl elethű szerencsétlenségeket kreálni, hiszen a mai világban simán el lehetne hitetni a ostoba emberrel, hogy XY szándékosan okozott tömegkarambolból részesen, mert a lakásán megtalálják valamelyik Burnout játék dobozát, és az irányítói erre szívesen letérnek. De mivel nincs ember által sérülhet, a fizikai modellezésre igazán rágyúrihatunk volna. Na, de hínnyászából elég is ennyi, hiszen ezek apróságok a felelített világhoz képest!

Az alapvetően öt részre osztott ctyben tényleg minden megtalálható. Kezdesnek a előváros ipartelepeit láthatjuk. Régi gyárak kitördeszett ablakokkal, daruk, parkolóház (ugrathatja a te-tejéről), és a belső területekre vezető hidak a közelükben felelített toronyházakkal. Innen a bevárosba járhatunk, ami felelőds tendenciát mutat a építkezésekkel és szórakoztatási központokkal, kis parkokkal. Lent találjuk a lakóházakat, hajók és rakók meg munkagépek alkotó tájképpel. Am ezek után jön a Silver Lake nevű rész az egyik kedvencemmel, a hatalmas völgyzáró gáttal, amihez természetesen áramoszló telep is tartozik. Ezen túl pedig már csak a Fehér hegység vékony szertepantjei vannak ránk, ahol megálva a szélességnekélt lelekinthetünk a városra, ahonnan jöttünk. A csúcson pedig egy komplett csillagvizsgáló telep helyezkedik el, a kupola tövűs tornyok mellett egy rádióhulláshálózattal megvédve. Ittérünk meg vagy 11 óráig, annyi mindent találhatunk a területen, az olyan apróságokkal egyetemben, mint a sziklaperepen kialakított pihenőhely torontérképe vagy a típusok nagyszélességű vezetőkhálózat. Vonal is az, am, bár sajnos az közeledik szerelvény menetrendszerűen, valamint a sin kimerül sima és lapos textúrákban, egy helyen meg a vagonok a két sínpar közre parkoltak a földön – de nem kell minden piánér dologba belekötölni (szűk most magamra).

Ez a játék nem csak, hogy méltó az eddigi Burnout sorozathoz, hanem a mércét is szokásos plusz 10cm helyett olyan egy méterrel tette feljebb az arcade autós játékok kategóriájában. A jó szuper és hatalmas, teljesen beutazható, hiszen még a hidak tetelére is fel lehet jutni, a mosinák kidolgozása szintjegy egyedi és mesteri, a burkolatok tükröznek és hordapadoznak ahogy kell, a viselkedésük is ellérő, és nagyon sok versenyre is lehetőség vár azokra is (már alólból, majd utókövető a nehezebbekélt is), akik nem akarnak vagy a tudnak részesülni a net áldásából. Bátran adom meg rá a 9.5 pontot – mert megérdemli!

Dzson n' Roses

## BURNOUT PARADISE

MÁS VEGYEN 360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szervezettség:	kiváló
hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS3

1-2 játékos (2-8 online, 2-4 coop), 720p, playstation eye, kormány

X360

1-2 játékos (2-8 online, 2-4 coop), 720p, xbox live vision, kormány

✓ régi feeling, de egy szabadon bejárható világban X crash mód nincs, a fizika én még javítandó, a civil járműpark kevés típusú rendezésű

PS3

X360

9.5 pont

### MARTIN BELESZÓ!

Fontosnak tartom a játékot, szórakoztató, élvezetes, olyan beépítéssel van Burnout, ami egyáltalán feloldás miatt az előzőkhez képest. A kérés, és felet én csak abban az esetben van afő, ha van lehetőség online a nyomai (egyébent 7) csak a páros okozások ugyanúgy HÍJITÉSEN kiegészítéssel generálhatók. Közé SA, az most megvárhatók: váltaként!





Pontosan 7 éve már, hogy a mozikban újra előtérbe került a fantasy, egy rég elfeledett műfaj, melyet valószínűleg sokáig elhanyagoltak az utóbbi időben. Nagy filmrajongóként természetesen a Gyűrűk ura trilógiát emelném ki elsősorban, hiszen — csak látványban, de gyakorlatilag minden téren első osztályú alkotás. A Harry Potter sorozat egy kicsit más, de úgy érzem méltán sorolhatom szintén a legjobbak közé, műfajában meg aztán pláne, arról nem is beszélve, hogy a kaszkádok is mennyire sikeres, csakúgy mint a Disney kalandos trilógiája, A Karib-tenger kalózai, mely némileg eltér ugyan stílusban a másik két világtól, de a gyermekek szívéhez szintén közel áll. Éppen ezért nem is véletlen, hogy a filmstúdiók mennyire ráugrottak a fantasy filmadaptációkra, melyek közül néhány bőven meg is térült. Gondolok itt pl. a Narniára, ahol a három testvér egy ruhászekrényen át jut el egy mesevilágba, ahol beszélő állatok uralkodójává válnak. Az adaptációk próbálkozásai közül az egyik legkarrieresebb, látványban nem is nagyon lehet rá panaszunk, egyedül a történet és a színesítő játék hibázik, valamint a film végi csata, mely habár erősen hajlik a '95-ös Rettenetellenre, a közlébe — érhet színvonal-

nak ez sem nevezhető. A Csillagpor ellenben már annál inkább, melyet sajnos még nem sikerült megnéznem, de az olvasóknak alapján nagyon is ígértesnek tűnik.

Végül eljutottunk Az arany iránytóhoz, mely Philip Pullman Az úr sötét anyagai könyvtárgalóján készült. A New Line Cinema a Gyűrűk urához hasonlóan újra egy egész filmet szentelt egyetlen kötetnek, meghozta 180 millió dolláros költségvetéssel (reklámnak nem beleszámolva), melyet akár egy superprodukciónak is lehetett volna. A történettel, a látványval, és a színességgel — is nagyon volt probléma, sokkal inkább a rendezéssel. Valahogy túl kuszává vált az egész, és habár maga a film érdekes, valahogy nem képes végig lenn tartani a néző érdeklődését. Ettől függetlenül úgy érzem, hogy színvonalra a Narniával simán vetekedhet, és a folytatásokból még komoly alkotások is válhatnak, de — vajmi kevés az esély. A film ugyanis keményen elhallgatja a kaszkádok, többek között azért, mert a Katalikus liga bojkottja szökött fel, hiszen sokan istentelennek nevezik a filmet (inkább nem kommentálnám). Igazán kár érte, pedig egyáltalán nem — alkotás, kis Narniával, Vadak úrval és kis Harry Potterrel, és részben egy kis klasszikus Dolok úrval is párosítva.

Akár lesz folytatás, akár nem, a kötelező játékadaptáció természetesen itt sem maradhat el, így a film angol címével megegyező **The Golden Compass** névre hallgató játék is elérhető hozzánk, egészen pontosan 4 különféle verzióban (PS3, 360, PS2, DS).

Habár a látványvilág szorosan kapcsolódik a filmben látottakhoz, a történet nem pontosan követi azt, ellenben végig visszautal a könyvben olvasottakra. Minthogy a játékban is említhetünk, a párhuzamos világ sok pontban hasonlít a miénkhez. Minden emberhez tartozik egy daimon, még a boszorkányokhoz is, ezek pedig valahol igen jól mutatják a társadalmi rendeket is, így mi egyesekhez csak egy szimpla patkány tartozik, addig másokhoz egy sas, vagy párduc. Gyermeknél ugyanakkor nem ritka, hogy a daimonok kezzeiben még alakváltók.

A történet elsősorban egy eleven találatot kíván, Lyrának szól, aki átválik a Jodan kollégiumban nőtt fel, a daimonia Pan pedig alapállásból egy fúrás kis menyétje. Kalandjait a hőmezőre fogják vezetni őket, hogy — elrabolt gyermekek nyomára bukkanjának, és kiderítsék kik állnak a fardorlatos tervek mögött. Párhuzamosan melükben közben Lord Asriel törté-



ra. A Lemony Snicketnél mind a sztori, mind Jim Carrey színész játéka kiváló volt, ám e film valahogy mégsem kellett olyan színvalónak bizonyomást, a sárkánykalandos Eragonról nem is beszélve, amely legfeljebb egy vasárnap délutáni fantasy-ként dőlt meg a helyét a TV-ben, akármilyen kanyarlynak is lett beárazozva. A Híd Terabithia földjére pedig egy személyes kedvencem, amely valószínűleg nem is nagyon hasonlít más többi példához, hiszen a filmben szereplő mesevilág csupán két gyermek fantáziája, melyet az alkotók csak a nézők szórakoztatására mutatnak be, de nem a történet — része. Habár gyermekeknek is ajánlott, szerintem felnőttek sokkal jobban megértik a film mondanivalóját, de igazán komoly produkció-

A történet főmőre egy párhuzamos világban játszódik, amely bár nagyon hasonlít a miénkhez, de az embereket a lelke nem a testükben kíséri, hanem egy beszélő állat formájában, akiket a filmben „daimonoknak” neveztek. Érdekes módon minden emberhez egy ellenkező nemű állat párosul, melyet én nem is az emberek lelkének neveznék, hanem inkább egy lelki társnak, amely kiegészíti a személyiségünket. Önálló állatot nem is nagyon látni a filmben, kivéve a hatalmas páncélos medvéket, többet között lorek Byrisonit, aki Lyrának, az árva kislánynak a szolgálatába áll, hogy — elrabolt gyermekek nyomára bukkanjának a mágikus arany irányító segítségével, mely hozzáértéssel kezelve minden kérdésre megadja a választ.

netét, aki a mágikus „por” titkát kutatja, mely kapu lehet a különöz világok felé, azonban ezt a magiszterium isenkorom látnak véli, és folyamatosan akadályokat állít elé. (Bővebben sajnos csak a folytatásban tudunk meg kalandjairól.) Tartalmilag természetesen jóval többet nyújt a játék, mint a film, melynek végigjátszásával valamivel többet tudhatunk meg az Északi fény c. első kötetben mesélt világról, melynek csak a filmváltozatát nevezhet el végül Az arany iránytűnek. (Itt persze megjegyezném, hogy a könyv rajongói erős nemletszűkület fejezték ki a változtatásokkal szemben, és habár jómagam nem olvastam, sokak szerint számos fontos mondanivaló elveszett a filmvásznon.)







A Golden Compass játékmeneke két fő vonalon fut, az egyikben lorek háttérbe lovalgunk, a másikban pedig gyalogosan mászkálunk némi kalandjáték jelleggel. Az előbbi nem sok kihívást rejt magában, mindössze néhány ugrabugra, és számos egyszerűbb harc vár ránk, olykor néhány bossfightal, vagy összetettebb reflexjátékkal párosítva. De szinte minden esetben igaz, hogy a jelenetek gyorsanpietnek, és szó szoros értelemben véve a szövegbe rágnak mindent. Az utóbbi már valamivel összetettebb. Itt nem csak ügyességi, pl. egyensúlyozás feladatok várnak ránk, de sűrűn kell majd igénybe vennünk Pan speciális képességeit is, vagy különböző tárgyak után kutatunk, kisebb logikai feladványokat megoldva. A kis daimon gombnyomásra különböző állatokká változik át más és más képességekkel megoldva, pl. lőhárkánt képes megkapaszkodni, majd állandóan Lyrával gerendákon, selymáknál dísikani két platform között, vadmacskaként sprintelni, menyéként pedig tüzetesen megvizsgálni a helyiséget.

Ezt a kisssé monoton játékmenelet színesítendő némileg a minijáték az irányítva, avagy a daimonokkal, ha lenne ilyen roppant mód bonyolult, 36 ikonról kell pontosan tudni,

tudnánk ajánlani, akik nagyon(!) fellelkesedtek a film láttán, és hajlandók elszószmólni a játékkal egy szűk hétig, és kíváncsiak olyan jelenetekre is, melyeket a (valószínűleg) soha meg nem jelenő mozifolytatásban lehetett volna látni.

## HANDHELD VERZIÓ

A nagy konzolokhoz hasonlóan DS-en is a jégmezőn kezdődnek kalandjaink loreggel a oldalunkon, ám itt most egy 2D-s oldalraszorolozás platformjáték köszön vissza ránk, némi 3D-s beütéssel. A játékmenelet sajnos itt sem bonyolítottak túl, hiszen néhány ugrabugrán és puffolással kívül többek között csak a csapatot váltogatás adhat okot némi gondolkodásra. Erősen emlékeztet ez a megoldás más multiplatformjátékok DS verziójának kivételéhez (pl. Shrek the Third), mintha ezek a játékok mind egy kapotlára készüljenek.

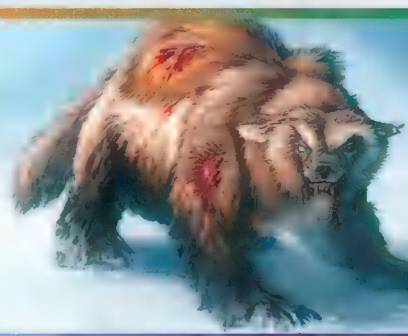
Pan itt is át tud változni különböző állatokká, ám a többi verzióval ellentétben itt most rovarrá, vadmacskává, madárrá és egy rácsalává. Ezeket a képességeket rendre alkalmazni is kell, sőt sok esetben kombinálni is. Az ötlet tetszésre, csak az

összehatás szokás szerint rövid idő után monotonnak tűnik. Újra és újra ugyanazokat az akciókat kell végrehajtani, ráadásul a pályavezetés sem túl változatos, csak balra-jobbra rohagyalunk Lyrával, loreggel és az adott daimon állatmankkal. Ráadásul itt még a pozitívum sem mondható el, ami legalább a többi verzió javára válik, hogy érdekes hátérinfókat tudhatunk meg a meséről. A grafikai sem vették túl zúzóba, hiszen legalább némi életet lehettek volna az egyes pályákba, és sajnos az alsó érintésképernyő is csak akkor kerül kihasználásra, ha az egyik partner eltávozik a másiktól (kislyán és medve/daimon), vagy ha állóképes pörbészede ket mutatnak.

17 fejezet összesen 42 pályával, melyek mindegyike alig 10-15 perc alatt végigvihető, megoldva egy uncsi multi lehetőséggel. Aitlog alatt egyszerűen kis platformjáték, kizárólag a film/könyv hatalm!) rajongóink ajánlom, és nekik is csak erős fenntartással.

Krisztián

rajkrizs@freemail.hu



hogy melyik szimbólum mit jelképez, így nem csak a kérdések feltevése nehézkes, de sokszor magától a választ sem adják. Különböző (nehézzen megjelölhet) tárgyakat kell összegyűjteni, hogy minden utatát megértünk, persze mindez nem kötelező, de pl. 360-on számos achievementt kösszdi hozzá.

Amiért leginkább érdemes lehet esetleg mégis végignézni a játékokat, az a néhány ingame bejáratás, ahol talán még a grafika is egész korreknek látnak, még akkor is, ha mindegyik nagy konzol alapja a PS2-es verzió. PS3-on és 360-on néhány esetben még szépek is éreztem a játékokat, főleg ahogy loreg páncélzata csillog a tüköröződő jégmezőn, ám a későbbi pályák már jóval sivárabbak, és igazából még egy átlagos HD grafikának sem mondanánk már a jelenléti kinálót.

Nagyon sajnálom mind a filmet, mind pedig a játékokat. Előbbi azért, mert a ezzel a látványvilággal és szereplőkkel a folytatásból már egy egész komoly fantasy válhatott volna, utóbbi pedig leginkább azért, mert folytatatosan ingoznak a végtelenül egyszerű, és az (olykor frusztrálóan) unalmas monoton játékmenelet között, ahol ráadásul még komoly játszhatósági problémák is akadhatnak. Pedig a témából nagyon sokat ki lehetett volna hozni, így leginkább csak olyan izézéses gyermekneknek



## THE GOLDEN COMPASS

grafika: elmegy (ps2: közepes)  
játszhatóság: elmegy (ds: jó)  
szavatoság: közepes  
zene / hang: közepes  
hangulat: elmegy

PS2 1 játékos, 16:9  
memóriakényre 8 mb (11,2 kb)

PS3 1 játékos, dd 5, 1, 16:9,  
576p/720p

X360 1 játékos, 16:9, dd 5, 1,  
480p/720p/1080i, 100 kb

NDS 1-2 játékos

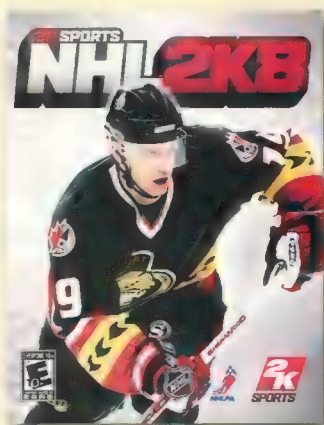
✓ nagy konzoloknál a filmet  
bővebb tartalommal a messzeli  
X jellegtel, elbátározott játékmenelet

PS2 5 PS3 4 X360 4 NDS 4

## MARTIN ULLMANN


Enél a (reiki) megmondani a frakció és a spórák között van  
tám: évezresek kalandozási, izgalmas barátság, és egy szépsé-  
gesen ígérmedvet. A hősről csak a modell kapom meg  
barni iton, hogy rossz a game: és kerültek el, mert az  
cserélnem igaz. Egyeztettem csak gyermekemmel, és a 13 év  
között. Ok szívesen olvasni fogok.

# JÉGCSÁKÁNY!



A 2K játékok sosem járnak egyedül, így hát a kedvenc NBA-mellett végzősra az **NHL 2K8** is ideért. A PS2-es verzió már jótálm korábban, és akkor arról nem voltam jó véleményes, ez azóta sem változott. Elsősorban azért nem, mert a változtatás szikrája nagyon lőszódok rajta a korábbi kiadásokkal szemben. Az NBA-s cikkben már nem volt helyem megemlíteni, de ez a tendencia egyre inkább eléri a PS2-es multiplatform címeket (illetve már nagyon elérte). Ami viszont a nagypénzes változatokat illeti, úgy érzem, 6 esetükben egy elég jó sikerült játékról beszélhetünk.

A fő újdonságforrás: ■ Pro Stick Movement jelenti, ami egy precízebb irányítást tesz lehetővé a korábbiakkal szemben, elsősorban ■ jobb analóg karra támaszkodva. Pontosabb korongvezetés, passz, lövés, stb... Nekem nagyon kellemes megoldásnak tűnt ez, annyira, hogy csodálkoztam is, hogyhogy ■ csak most került bevezetésre, hisz addig magát az irányításnak ez a módja. A játszhatósággal tehát keblem, hogy bárkinek gondja akadna.

A grafikát én kiválóra értékelem. Amit látunk, az közel tökéletes haki látvány, korrekt tükörözésekkel és animációval, bár az arcok még mindig természetellenesek. Persze egy hakis jötteknak jóval könnyebb dolga van ilyen szempontból, mint egy kosarasnak, ahol arcminimiták, izmokat és egy  különböző mozdulatot kell kidolgozni, úgy hogy az még lazának is tűnjön. Itt ilyen gondok nem adódnak.

**JÉG VELED!**

Mivel a hoki nem az én műfajom, épp ezért nem is kívánom megdönteni a szökéretét. Olyan szempontból közelítek meg – programot, hogy velem mennyire tudná megkedvelni a sportgót. Ebből anno a Virtus Tennis ügyebár jelesre vizsgázott, de hasonló kaliberű anyag nem születik át minden hónapban. Első megmozdulásaimként – létező összes szabálytalanságot elképzelték, ekkor jött az ötlet, hogy mi lenne, ha átvenném a főbb szabályokat, hiszen aki először ül le játszani hokis játékkal, bizonyára kevésbé van képben, mit szabad és mit nem. Tanuljunk együtt!

– Icing: Az egyik legfőbb szabály, jobban mondva tiltás, magyar nevéen tilos felszabadítás, ami azt jelenti, mikor saját térfelről előrevágod a korongot, és ■■■ túlmegy ■■■ ellenfél alapvonalán, én követően pedig az ellenfél védő játékosra ér hozó először. Ha te, vagy csapattársad ered a korong nyomába, az nem minősül szabálytalannak, de ez utóbbi kiétel csak az NHL-ben érvényes.

~ A facihoz hasonlóan a les is befűjásra kerül, ha a támadó játékos már azelőtt a támadó harmadban helyezkedik, mielőtt még hozzá került volna a korong.



- A Hooking az, amikor összeakaszod = ellenfél lábát, vagy megakaszod az ütőjét a saját ütődél; a Tripping pedig mikor keziddel vagy lábaddal ellököd. Testtel lökni ér!

– A Freezing még egy gyakori dolog: ez az, amikor a játékszer a palánkhöz lapítód, ütődél befogód, ezáltal „befagyaszta” a



korongot, vagy amikor ■ kapus a kezével befogja. Ezt egyedül neki szabad, és neki is csak kizárólag akkor, ha az ellenfél jöteke között közvetlenül veszélyeztetni ■ kaput, minden más esetben tilos – erre vonatkozik a „ruck frozen” felirat.

– A Power Play az, mikor egyik csapat létszámfölénnyben ját-

– A Face-otof leginkább tolán jötekevezetői labdának fordítanám, csak hogy  korong, de biztos tudjátok miről  szó. Ja, a goalie a kapus.

Ezeket a szabályokat azért tartom fontosnak ismertetni, mert ezek ismerete nélkül ma már gyakorlatilag teljesben felesleges egy ilyen játék eljárási. Nyilván ki lehet kapcsolni a vonatkozó szabályokat, de akkor meg inkább játszanék Wi-wel, értelek. Mindebből azt akarom kihozni, hogy teljesen valószínűsíteni, hogy ma valaki „csak úgy” a szórakozás kedvéért legyen elő egy hokis programot. Ezek a játékok a sportjátékot, de minimálisan kedvelők számára készülnek, úgy is mondhatnám, az amerikai piacra, ahol az élethűség általában a játékelmény főle helyezik.

## MAJD, HA FAGY!

Amit a különböző verziókról említettem az NBA cikkben, az itt is érvényes, bár itt még annyi különbséget se véltem felfedezni



## NHI 2K8

2K GAMES  
TBA3 VERZIO: PS3

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3 1-4 játékos (2-8 multi),  
720p, mentés 4262 kb

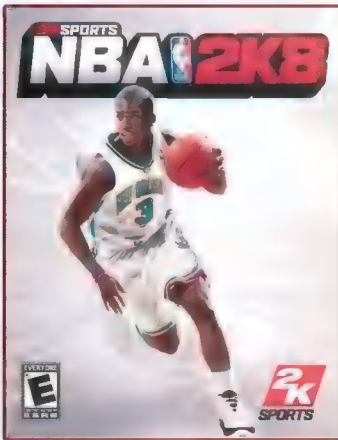
**X360** 1-4 játékos (2-4 coop,  
2-8 online), 720p/1080p,  
mentés 3.75 mb

✓ minden, amit a sportág szerelmese csak kívánhat  
X egy picivel  több

PS3 X360

**8 pont**





Scoreboard:

NBA JAM 2			
ALL	9	4	SD
AM	4	3	KK

8

16. német németországban születtem is, ha nem lenne szabály a sportjátékokhoz. Azaz 10-en nyomni nem lehet egy kőre, főként azaz nem szabad egy 16. német német

576 konzol  35

[illegible][illegible]

a kényszerű a háború a  
 mint az szűz,  
 momentumokat. a a  
 a taktikai érzék  
 amelyben keverheto a  
 ez a kezdeten útvonal. Mit  
 és merre  
 ehől azonban további  
 a kisebb taktikai forrás  
 a harcra a távlat a távlat  
 zia 100%-ban az előbbiek  
 dolgok  
 a és a francia esszéist

[illegible]

Ezek  
és  
a  
a  
vallozástól a  
vásárolsz,  
az egy  
Az  
seinek tulajdonságait természetesen elérőre:  
fel van  
élelemszerű-  
en csak a  
csak a fizikai értékekben

[illegible][illegible]





100

...és közös munkával egy közös ... vezérelve

7 point

## MARTIN MURPHY

össze: rohamoznak, 9

csak

**számomra**

...a ... körül-

ki hullan töle. <http://www.azattyk.org>

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

\_\_\_\_\_

## BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS3 1-2 játékos, dd 5.1,  
720p/1080i

X360 1-2 játékos, dd 5.1,  
720p/1080i, mentés 5 mb

✓ kellemes középkori hangulatot áraszt magából  
– a pengevihar szó szerint értendő, a stílusok keveredése pedig kiválóan illeszkedik a játékhoz

X a látvány lehetne egy picit szebb is, olykor problémás az irányítás és a tájékozódás

PS3 X360  
7 pont

# 576

KByte

## ÜZLETEK

Megnyitottuk legújabb  
üzletünket!  
(január 17.)

### Pécs Árkád

itt játszva vásárolhatsz

Arena Plaza 06 1 324 7004	Árkád 06 1 434 8076	Campona 06 1 424 3424	Duna Plaza 06 1 239 2858	Europark 06 1 280 9585	Mammut II 06 1 345 8076	Pólus Center 06 1 419 4117
WestEnd 06 1 238 7576	Győr Árkád 06 96 555 049	Debrecen Plaza 06 52 342 120	Kecskemét Malom 06 76 328 119	Szeged Plaza 06 62 468 978	Tatabánya Vértess Center 06 34 801 440	Nagykanizsa Kanizsa Centrum 06 93 317 179
Új üzletet nyitunk!	Eger Agria Park nyitás: március 7.	Új üzletet nyitunk!	Nyíregyháza Korzó nyitás: április 15.	memories rendelés <a href="http://www.576.hu">www.576.hu</a>	levegőszuszítók 06 78 385 0385	

ment játszani jó

# Előfizetés

Előfizetni lehet:

- Személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
- Postán befizetve: belföldi postautalványon (részszűn csekk)

Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg,  
csak így tudjuk teljesíteni megrendelésed!

További információért hív a 06 70 365 0385 telefonszámot!

## ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között!  
(Amíg a készlet tart.)

3.799.- 6.999.-  
1 évre 1 évre

20%  
kedvezmény







PLAYSTATION 3

576

**1000000**  
**BURNOUT**

PARADISE  
*Welcome to*



# X360 KÓDOK TIPPEK ÉS CSALÁSOK

## ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Megnyitható extrák:

Teljesítsd az alábbi feltételeket, hogy megnyisd az adott extrákat.

Ace mód megnyitása – Teljesítsd a campaign Expert nehézségi szinten

CFA 44 Nosferatu Fighter repülő megnyitása – Teljesítsd a játékot Hard nehézségi szinten. A hangárban fog megjelenni, ahol \$229,500-ért megveheted

Music Player megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot Scene Viewer megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot

SP New Game opció megnyitása – Teljesítsd a campaign egyszer tetszőleges nehézségi szinten  
Expert nehézségi szint megnyitása – Teljesítsd egyszer a játékot

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük író gamerscore pontokat.

10 Frontline Landings (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 10 teljes frontline landolást  
10 Named Aircraft (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el 10 neves gépet

10 Operations (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 10 hadműveletet

1000 Enemies (30 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el 1000 ellenfelet

Aerial Defense (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el 50 ellenfelet légi támogatással

All Aircraft (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az összes gépre

All Colors (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az összes speciális gép színe

All Medals (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes medált

All Operations (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes hadműveletet

All Secrets (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes rejtett tartalmat

Allied Assault Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az összes Emmerian assault rekordot

Battle Royale (10) (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Battle Royale meccset

Battle Royale (100) (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Battle Royale meccset

Battle Royale (30) (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 20 Battle Royale meccset

Battle Royale (50) (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Battle Royale meccset

Clear Campaign (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot

CO-OP Stage 1 (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a CO-OP Battle 1-es szintjét

CO-OP Stage 2 (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a CO-OP Battle 2-es szintjét

Electronic Support System (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el 100 ellenfelet elektromos támogatás vételével

Enemy Assault Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az összes Estovakian assault rekordot

Ground Defense (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el 50 ellenfelet földi erők támogatásával

Mission (12 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el a támogatástól fegyvereket szállító konvojt

Mission 1 (10 gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen hárítsd meg az elesett Gracemiera fővárosból

Mission 10 (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald el a Ragno erődöt

Mission 11 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el győzelmet a Moloch Desert invázióban

Mission 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Hárítsd el Vitoze légi bombázást

Mission 3 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el győzelmet a Sipli mezőnél

Mission 4 (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el a Bartolomeo erődöt és foglald vissza a Khesed szigetet

Mission 5 (20 gamerscore pont megszerzése) – Biztosítsd a földi erők landolását Anea-n

Mission 6 (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentésd meg a szövetséges földi erőket Silvatban

Mission 7 (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentésd meg a szövetséges erőket az Aigaion támadásánál

Mission 8 (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald el a Cavallia légibázist és létesíts egy Aigaion támadási pontot

Mission 9 (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el ■ nehéztüzérségi Aigaion árkolát

Online Kills (100) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Löld le 100 másik játékos gépét online

Online Kills (200) – (50 gamerscore pont megszerzése) – Löld le 200 másik játékos gépét online

Online Kills (50) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Löld le 50 másik játékos gépét online

Original Aircraft (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd el a jogot az eredeti gépekre

Siege Battle (10) – (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Siege Battle meccset

Siege Battle (100) – (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Siege Battle meccset

Siege Battle (30) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 30 Siege Battle meccset

Siege Battle (50) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Siege Battle meccset

Team Battle (10) – (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 Team Battle meccset

Team Battle (100) – (40 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 100 Team Battle meccset

Team Battle (30) – (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 30 Team Battle meccset

Team Battle (50) – (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 50 Team Battle meccset

Alternatív repülőgépek külső megnyitása:

Teljesítsd a játékot normal nehézségi szinten, és nyisd meg az Estovakian sémát.

Bónusz repülőgépek megnyitása:

Teljesítsd az alábbi feltételeket, hogy megnyisd az adott bónusz repülőgépet.

A-10 Thunderbolt bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 4-es küldetést normal nehézségi szinten

CFA 44 Nosferatu Fighter bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a játékot Hard nehézségi szinten, hogy megnyisd a CFA 44 Nosferatu Fighter repülőgépet.

A hangárban fog megjelenni, ahol \$229,500-ért veheted meg.

EU Typhoon bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 12-es küldetést normal nehézségi szinten

F-117 Nighthawk bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 10-es küldetést normal nehézségi szinten

F-14D Tomcat bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normal nehézségi szinten

F-15E Strike Eagle bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 9-es küldetést normal nehézségi szinten

F-2A bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normal nehézségi szinten

F22A Raptor bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 13-as küldetést normal nehézségi szinten

FA-18 Super Hornet bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 6-os küldetést normal nehézségi szinten

Mirage 2000 bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 4-es küldetést normal nehézségi szinten

Panavia Tornado bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd az 5-ös küldetést normal nehézségi szinten

Rafale M bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 9-es küldetést normal nehézségi szinten

Sukhoi 33 Flanker bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 8-as küldetést normal nehézségi szinten

Sukhoi 47 Berkut bónusz repülőgép megnyitása – Teljesítsd a 13-as küldetést normal nehézségi szinten

## ASSASSIN'S CREED

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük író gamerscore pontokat.

Absolute Symbiosis (45 gamerscore pont megszerzése) – Legyen teljes a szinkronizációs csúskák

Blade in the Crowd (30 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg az egyik fő célpontodat igazán orgyilkosként

Conversationalist (20 gamerscore pont megszerzése) – Menj végig minden dialóguson Lucy-val

Defender of the People: Acre (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Acre-ban

Defender of the People: Damascus (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Damascus-ban

Defender of the People: Jerusalem (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szabad küldetést Jeruzsálemben

Disciple of the Creed (30 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg összes célpontodat teljes DNA csikkal

Eagle's Challenge (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 25 őr egy single harcban

Eagle's Dance (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 50 „leap of faith”-ot

Eagle's Dive (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 50 kombó killt harcokban

Eagle's Eye (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 75 őr későbbállással

Eagle's Flight (20 gamerscore pont megszerzése) – Töltsd el 10 percet nyitott konfliktusban

Eagle's Prey (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 őr

Eagle's Swiftness (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 100 Counter killt harcokban

Eagle's Talon (15 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 50 ellenfelet csendesen  
 Eagle's Will (20 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 100 ellenfelet elhalálozás nélkül  
 Enemy of the Poor (5 gamerscore pont megszerzése) – Kapi fel és hajtsd el 25 Harossett  
 Fearless (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes „Reach High” pontihatárt  
 Gifted Escapist (5 gamerscore pont megszerzése) – Ugrándozz az 20 kereskedő standon  
 Hero of Masyaf (20 gamerscore pont megszerzése) – Véd meg Masyafot a templomosok inváziója ellen  
 Hungerer of Knowledge (20 gamerscore pont megszerzése) – Nézd meg a memória töredékek 85 %-át  
 Keeper of the 8 Virtues (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes Hospitalier zászlót Acre-ban  
 Keeper of the Black Cross (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes Teutonic zászlót Acre-ban  
 Keeper of the Creed (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Masyafban  
 Keeper of the Crescent (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Damascus-ban  
 Keeper of the Four Gospels (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes zászlót Jeruzsálemben  
 Keeper of the Lions Passant (25 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg Richard összes zászlóját a királyságban  
 Keeper of the Order (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes templomos zászlót Acre-ban  
 March of the Pious (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyülj el 20 alkalommal  
 Personal Vendetta (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg minden templomost  
 The Blood of a Corrupt Merchant (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Tamirt, a feketepiac kereskedőjét Damascus-ban  
 The Blood of a Doctor (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Garnier de Naplouse-t, a Hospitalier vezetőt in Acre-ban  
 The Blood of a Liege-Lord (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg William of Montferratot, hűbérurat Acre-ban  
 The Blood of a Nemesis (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Robert de Sable-t, de még van egy hátra  
 The Blood of a Regent (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Majd Addint, Jeruzsálem kormányzóját  
 The Blood of a Scribe (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Jubait, Damascus imokát  
 The Blood of a Slave Trader (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Talalt, rabszolgakereskedőt Jeruzsálemben  
 The Blood of a Teutonic Leader (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Sibrandot, a Teutonic vezért Acre-ban  
 The Blood of the Marchant King (25 gamerscore pont megszerzése) – Őld meg Abul Nuqudot, a kereskedő királyt Damascus-ban  
 The Eagle and The Apple – 1191 (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Assassin's Creed játékok The hands of a Thief (15 gamerscore pont megszerzése) – Tegyél zsebre 200 dobakést  
 The Punishment for Treason (20 gamerscore pont megszerzése) – Megtalálod az árulót és Al Muallim színe elé vited  
 Visions of the Future (50 gamerscore pont megszerzése) – A credits kiírás után, menj vissza Desmond

hálója és aktíválod az Eagle Visiont az Y gomb megnyomásával, majd nézz a falra az ágy felett  
 Welcome to the Animus (20 gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen teljesítetted az Animus tutorialt

## BOWWOLF

„Achievementek” megnyitása:  
 Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.  
 Arm Ripper (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Grendelt  
 Brass Knuckles (30 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 58 ellenfelet a pusztá kezeiddel  
 Carnal Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és gyűjtsd össze az összes Carnal rúná darabot  
 Callateral Damage (30 gamerscore pont megszerzése) – Törj össze 58 különböző objektumot  
 Completed Act One in Legend (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet Legend nehézségi szinten  
 Completed Act One in Thane (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet Thane nehézségi szinten  
 Completed Act Two in Legend (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet Legend nehézségi szinten  
 Completed Act Two in Thane (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 2-es fejezetet Thane nehézségi szinten  
 Dragonheart (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a sárkányt  
 Eye Gouger (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Sea Serpentet  
 Game Completed in Legend (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékok Legend nehézségi szinten  
 Game Completed in Thane (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékok Thane nehézségi szinten  
 Heart Crusher (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a farkast  
 Heroic Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és gyűjtsd össze az összes Heroic rúná darabot  
 Ice Breaker (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Helát  
 Legendary Collector (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes legendás fegyvert  
 Legendary King (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a maximális heroic indexet  
 Memento of Carnage (20 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 8 embert egyetlen Carnal diű során  
 Memento of Glory (20 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 8 ellenfelet egyetlen Heroic viharon belül  
 Morale Gasser (20 gamerscore pont megszerzése) – Aktiválj a Heroic vihart 38 alkalommal  
 Mythical Monster Slayer (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a maximális Carnal indexet  
 Prison Break (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg és mentsd meg az összes Thane fegyencet  
 Reign in Blood (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Carnal upgrade-et  
 Rise of the King (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Heroic upgrade-et  
 The Dodger (20 gamerscore pont megszerzése) – Törj ki legalább 88 alkalommal  
 The Perfect Song (60 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre a Grendel dalli tüköletesen

The Slayer (20 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg több ellenfelet egyetlen támadással 28 különböző alkalommal  
 The Untouchable (30 gamerscore pont megszerzése) – Blokkolj legalább 58 támadást  
 Towering Strength (20 gamerscore pont megszerzése) – Használj oszlopokat, hogy megölj 8 ellenfelet  
 Weapon Theft (30 gamerscore pont megszerzése) – Lopj el egy fegyvert 28 különböző ellenfelettől  
 Weapons of Choice (30 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg legalább egy ellenfelet mindegyik elérhető fegyverrel

## BLACKSITE: AREA 51

„Achievementek” megnyitása:  
 Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.  
 ...And justice for all (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy „Capture the flag” játékot  
 Always remember you first (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az első rangos meccsedet  
 Around the block (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy kört minden rangos Xbox Live (játék típusból)  
 Beware! Octopus Dog! (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg több mint 25 rabszolgát kizárólag ütélgelve  
 Blacksite virus carrier (51 gamerscore pont megszerzése) – Szállítsd a blacksite virust  
 Boot camp (10 gamerscore pont megszerzése) – Állj ki egy Xbox Live játékban  
 Dodge this (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 10 ellenfelet azáltal, hogy felrobottad a plazmafegyver lövedéket campaignban  
 Episode 1: Iraq (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es epizódot  
 Episode 2: Quarantine (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es epizódot  
 Episode 3: Rachel (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as epizódot  
 Episode 4: Counter Insurgency (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es epizódot  
 Episode 5: Topside (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös epizódot  
 Episode 6: (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os epizódot  
 Exposed (49 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „virus carrier” játékot Play a game of virus carrier  
 Flag dealer (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg több mint 50 zászlót a Capture the flag játékmódban  
 Flag feeder (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első zászlót a Capture the flag játékmódban  
 Flag stealer (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg több mint 25 zászlót a Capture the flag játékmódban  
 Geometry kills (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 10 ellenfelet azáltal, hogy egy bouncing lövedéket használasz egy szórófegyverben Campaign módban  
 Going for the gusto (25 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg több, mint 100 ellenfelet minden egyes fegyverrel  
 Home field advantage (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy Xbox Live „versus” játékot  
 Hunter (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze 25 dossziét  
 I fear the reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy rangos meccset deathmatch játékmódban



I said drop and roll (10 gamerscore pont megszerzése) – Szedjél le egy tűzőlő állatot  
 Investigator (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes dossziét  
 King of the block (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy kört minden fajta Xbox Live rangos meccsen  
 Long distance charges may apply (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el több, mint 10 sniper ölést  
 Look up 50 méterről Campaign módban  
 Look upon my works and despair! (100 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg több, mint 400 ellenfelet minden egyes fegyverrel  
 Magic Bullets (10 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg legalább 10 ellenfelet az M4-es tárat használva Campaign módban  
 Master Delegator (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapatod segitsen neked, hogy legalább főkapuzó tüzelő gyilkolást hajtsatok végre  
 Meatseeker (10 gamerscore pont megszerzése) – A campaign módban állj meg több, mint 10 gyilkolást a „look on” opcióit használva az antitank kilövélővel  
 Probed (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy meccset az „abduction” játékmódban  
 Professional motivator (20 gamerscore pont megszerzése) – Vidd fel a csapat morálját legalább 20-szorosra  
 Rapture (20 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg több, mint 250 újraszülőt  
 Researcher (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerez meg egy dossziét  
 Small but mighty (110 gamerscore pont megszerzése) – Érd el több, mint 10 fejlövést a pisztollyal Campaign módban  
 Spoils of War (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg több, mint 25 rangos meccset  
 The downward spore (?? gamerscore pont megszerzése) – Szedjél le egy spóra tornyot  
 The instrument of your doom (50 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg több, mint 200 ellenfelet minden egyes fegyverrel  
 The loneliest number (?? gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy Xbox Live játékot blockstie co-op módban  
 The skulls of the vanquished (50 gamerscore pont megszerzése) – Érd el több, mint 20 gyilkolást egy single versus játékmódban elhalálozás nélkül  
 Threat level Orange (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd „j” játékot orange nehézségi szinten  
 Threat level Red (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot red nehézségi szinten  
 Threat level Yellow (?? gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot yellow nehézségi szinten  
 Voe victus (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg több, mint 50 rangos meccset  
 We fear the reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy rangos meccset „team deathmatch” játékmódban

## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

„Achievementek” megnyitása:  
 Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy eléred az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.  
 Bird on the Ground (50 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le egy ellenséges helikoptert egy RPG-vel a single player campaign módban  
 Dancing in the Dark (20 gamerscore pont megszerzése) – Vond meg az áramot  
 Daredevil (10 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg egy ellenfelet amíg megvakult a flashbangtól a single player campaign módban

Death From Above (20 gamerscore pont megszerzése) – Használd egy AC-130 fegyvert  
 Deep and Hard (90 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Hardened vagy Veteran nehézségi szinten  
 Desperate Measures (20 gamerscore pont megszerzése) – Szorítsd sarokba Zakhaev fiát  
 Down Boy Down (20 gamerscore pont megszerzése) – Élj túl egy kutyá támadást  
 Earn a Winged Dagger (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az F.N.G.-t  
 Eyes and Ears (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd 30-ig távot az ellenfélől  
 Four of a Kind (20 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 4 ellenfelet zsinórban fejlövessel a single player campaign módban  
 Ghillies in the Mist (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „All Ghillied Up” fejezetet anélkül, hogy riasztanád az ellenfeleket  
 Look Sharp (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd 15 tárgyat az ellenfélől  
 Make the Jump (20 gamerscore pont megszerzése) – Foglaj egy rakodóhajót  
 Man of the People (10 gamerscore pont megszerzése) – Mentés meg a farmert  
 Mile High Club (20 gamerscore pont megszerzése) – „Ugrás az égből” (utolsó fejezeteknél) Veteran nehézségi szinten  
 New Squadron Record (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a rakodó hajós részt kevesebb, mint 20 másodperc alatt  
 No Rest for the Weary (10 gamerscore pont megszerzése) – Szűrj meg egy sérült vándorgyűjtő ellenfelet  
 Piggyback Ride (20 gamerscore pont megszerzése) – Vidd MacMillan kapitányt biztonságba  
 Rescue Roycewicz on the stairs (20 gamerscore pont megszerzése) – Mentés meg Roycewicz-et a lépcsőnél (az egyik kezdeti küldetésnél)  
 Roadkill (10 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 2 ellenfelet, ahogy felrobbanasz egy kocsi a single player campaign módban  
 Save the Bacon (20 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg „War Pig”-et az Abrams tankot  
 Straight Flush (20 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 5 ellenfelet egyetlen lövéssel az AC-130 fegyverrel  
 The Bog (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Bog” és „War Pig” fejezeteket Veteran nehézségi szinten  
 The Escape (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Hunted” és „Death From Above” fejezeteket Veteran nehézségi szinten  
 The First Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Shock” és „Awe” fejezeteket Veteran nehézségi szinten  
 The Fourth Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Game Over” fejezetet Veteran nehézségi szinten  
 The Package (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Crew Expendable” fejezetet Veteran nehézségi szinten  
 The Rescue (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blackout” fejezetet Veteran nehézségi szinten  
 The Search (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Charlie Don't Surf” fejezetet Veteran nehézségi szinten  
 The Second Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Safehouse” fejezetet Veteran nehézségi szinten  
 The Shot (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „All Ghillied Up” és „One Shot, One Kill” fejezetet Veteran nehézségi szinten

The Third Horseman (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Heat” és „The Sins of the Father” fejezeteket Veteran nehézségi szinten  
 The Ultimatum (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Ultimatum”, „All in” és „No Fighting in the War Room” fejezeteket Veteran nehézségi szinten  
 Three of a Kind (10 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 3 ellenfelet zsinórban a késéddel a single player campaign módban  
 Win the War (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten  
 Win Number (20 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg Al-Asad's házát, ahol rejteződik  
 Your Show Sucks (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztítsd el az összes TV-t amin Al-Asad beszél

### Arany fegyverek megnyitása:

Arany fegyverek egy speciális külső, amit megkaphatsz ha maximálisan kifutottat a fegyverhez tartozó kihívásokat. A „camo” opcionál választhatod ki, ha sikerült. Nem kap semmilyen extra upgrade-et a fegyver, szimplán csak jól néz ki.  
 Arany AK-47 megnyitása – Teljesítsd az összes Assault Rifle kihívást  
 Arany Desert Eagle megnyitása – Juss el az 55-ös szintig (multiplayer rang)  
 Arany Dragonov megnyitása – Teljesítsd az összes Sniper kihívást  
 Arany M1014 megnyitása – Teljesítsd az összes Shotgun kihívást  
 Arany M60 megnyitása – Teljesítsd az összes LMG kihívást  
 Arany Mini-Uzi megnyitása – Teljesítsd az összes SMG kihívást

### Prestige mód megnyitása:

Ez egy multiplayer mód, és hogy megszerezd, el kell érned az 55-ös rangot. Ahelyett, hogy kikötnél az 55-ös szinttel, ebben a módban újrakezdheted az 1-es szintnél. Ezt 10 alkalommal teheted meg.

### Rangok:

AK-74U gépfegyver megnyitása – Érd el a 28-as rangot  
 Bandolier Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 32-es rangot  
 Barret Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 49-es rangot  
 Bomb Squad Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 13-as rangot  
 Boot Camp kihívások 1 megnyitása – Érd el a 08-as rangot  
 Boot Camp kihívások 2 megnyitása – Érd el a 14-es rangot  
 Boot Camp kihívások 3 megnyitása – Érd el a 17-es rangot  
 Klán tag megnyitása – Érd el a 11-es rangot  
 Claymore Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 23-as rangot  
 Commander Prestige mód megnyitása – Érd el az 55-ös rangot  
 Create a Class mód megnyitása – Érd el a 03-as rangot  
 Dead Silence Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 44-es rangot  
 Demolitions osztály fegyver osztály megnyitása – Érd el a 01-es rangot  
 Desert Eagle pisztoly megnyitása – Érd el a 43-as rangot  
 Double Tab Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 29-es rangot  
 Dragonov Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 22-es rangot

Eavesdrop Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 35-es rangot  
 Elite kihívások 1 megnyitása – Érd el az 51-es rangot  
 Elite kihívások 2 megnyitása – Érd el az 53-as rangot  
 Elite kihívások 3 megnyitása – Érd el az 54-es rangot  
 Frag x 3 Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 41-es rangot  
 Frag x 3 Perk (1-es osztály) megnyitása – Érd el a 41-es rangot  
 G3 Assault Rifle megnyitása – Érd el a 25-es rangot  
 G36C Assault Rifle megnyitása – Érd el a 37-es rangot  
 Golden Desert Eagle megnyitása – Érd el az 55-ös rangot  
 Gun kihívások megnyitása – Érd el a 04-es rangot  
 Humiliation kihívások 1 megnyitása – Érd el a 42-es rangot  
 Humiliation kihívások 2 megnyitása – Érd el a 45-ös rangot  
 Humiliation kihívások 3 megnyitása – Érd el a 47-es rangot  
 Humiliation kihívások 4 megnyitása – Érd el a 48-as rangot  
 Humiliation kihívások 5 megnyitása – Érd el az 50-es rangot  
 Iron Lungs Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 26-os rangot  
 Killer kihívások 1 megnyitása – Érd el a 30-as rangot  
 Killer kihívások 2 megnyitása – Érd el a 33-as rangot  
 Killer kihívások 3 megnyitása – Érd el a 36 rangot  
 Killer kihívások 4 megnyitása – Érd el a 39-es rangot  
 Lost Stand Perk (3-as osztály) megnyitása – Érd el a 07-es rangot  
 M1014 puská megnyitása – Érd el a 31-es rangot  
 M14 Assault Rifle megnyitása – Érd el a 46-os rangot  
 M1911 pistoly megnyitása – Érd el a 15-ös rangot  
 M4 Carbine Assault Rifle megnyitása – Érd el a 09-es rangot  
 M40 Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 06-os rangot  
 M60E4 könnyű gépfegyver megnyitása – Érd el a 18-as rangot  
 Martyrdom Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 16-os rangot  
 Mini Uzi gépfegyver megnyitása – Érd el a 12-es rangot  
 MP44 Assault Rifle megnyitása – Érd el az 52-es rangot  
 Új játéklista megnyitása – Érd el a 05-ös rangot  
 Operations kihívások megnyitása – Érd el a 20-as rangot  
 Operations kihívások megnyitása – Érd el a 21-es rangot  
 Operations kihívások 2 megnyitása – Érd el a 24-es rangot  
 Operations kihívások 3 megnyitása – Érd el a 27-es rangot  
 Overkill Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 38-as rangot  
 P90 gépfegyver megnyitása – Érd el a 40-es rangot  
 R700 Sniper Rifle megnyitása – Érd el a 34-es rangot  
 Sleight of Hand Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 19-es rangot  
 Sniper osztály fegyver osztály megnyitása – Érd el a 02-es rangot  
 UAV Jammer Perk (2-es osztály) megnyitása – Érd el a 10-es rangot

Arcade és Cheat opció megnyitása:

Automatikus megnyitnak, amint teljesítet a Call of Duty 4: Modern Warfare-t tetszőleges nehézségi szinten. A Cheat menü játék közben nyitható meg az options menüben.

Arcade mód megnyitása – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten  
 Cheat menü megnyitása – Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten

## CLIVE BARKER'S JERICO

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.

Agent Muriel Green Files (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Path of Souls” fejezetet Hard nehézségi szinten

Antadurunu Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The God Seal” fejezetet Hard nehézségi szinten

Arnold Leach Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Al Khalit – Teljesítsd az „Al Khalit” fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten

Bishop Maltheus Dossier (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Crusades-t – Teljesítsd a „Crusades” fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten

Blind Behemoth Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Morituri te salutant” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Brother William of Auxerre Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Molley Crew” fejezetet Hard nehézségi szinten

Centurion Tertius Longinus Files (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Decadence” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Child Crusader Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Imperium” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Corpses Behemoth Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Rivers of Blood” fejezetet Hard nehézségi szinten

Cpl. Simone Cole Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Tomb” fejezetet Hard nehézségi szinten

Cpt. Devin Ross Files (15 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek szöcskéje” – Őlj meg 50 ellenfelet ütegéléssel

Cpt. Xavier Jones Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Man Down” fejezetet Hard nehézségi szinten

Crossbowman Crusader Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Tortured Souls” fejezetet Hard nehézségi szinten

Cultist Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek mestere” – Őlj meg 100 ellenfelet ütegéléssel

Deceased Devin Ross Files (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Still With You” fejezetet Hard nehézségi szinten

Enlil Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Spiritual Guide” fejezetet Hard nehézségi szinten

Explosive Cultist Dossier (10 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM szöcskéje” – Porlassz szét 50 ellenfelet

Flamethrower Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM mestere” – Porlassz szét 100 ellenfelet

Flying Cultist Dossier (50 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás istene” – Durrantás szét 250 fejet

Fr. Paul Rawlings Files (20 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás mestere” – Durrantás szét 100 fejet

Gladiator Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Temple of Pain” fejezetet Hard nehézségi szinten

Governor Cassus Vicus Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Rome-t – Teljesítsd a „Rome” fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten

Grenadier Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem mestere” – Őlj meg 100 ellenfelet a Ghost töltnnyel használatával

Inanna Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Skin” fejezetet Hard nehézségi szinten

Ki Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flesh” fejezetet Hard nehézségi szinten

Legionary Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Low Road” fejezetet Hard nehézségi szinten

Li. Abigail Black Files (10 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem szöcskéje” – Őlj meg 50 ellenfelet a Ghost töltnnyel

Machinegunner Dossier (50 gamerscore pont megszerzése) – „Szellem istene” – Őlj meg 250 ellenfelet a Ghost töltnnyel

Nanna Sumerian Demon Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blood” fejezetet Hard nehézségi szinten

Ninli Sumerian Demon Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Skin” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Operation: Godseal Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Exorcism” fejezetet Hard nehézségi szinten

OSS British Commandos Files (50 gamerscore pont megszerzése) – „BOOM istene” – Porlassz szét 250 ellenfelet

Psychic Commander Dossier (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a „World War 2”-n – Teljesítsd a „World War 2” fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten

Pyxis Prima Dossier (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Sumeriát – Teljesítsd a „Sumeria” fejezetet könnyű vagy normál nehézségi szinten

Sgt. Frank Delgado Files (10 gamerscore pont megszerzése) – „Durrantás szöcskéje” – Durrantás szét 50 fejet

Sgt. Wilhelm Church Files (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Al Khalit” fejezetet Hard nehézségi szinten

Sir Richard de Grey Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Out of the Frying Pan” fejezetet Hard nehézségi szinten

Sumerian Puppet Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Flesh” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

The Firstborn Portfolio (15 gamerscore pont megszerzése) – „Elemek istene” – Őlj meg 250 ellenfelet ütegéléssel

The Jericho Team Portfolio (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Rivers of Blood” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Utu Sumerian Demon Dossier (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Blood” fejezetet Hard nehézségi szinten anélkül, hogy alkalmatlanná tennék

Warrior Crusader Dossier (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Sewers” fejezetet Hard nehézségi szinten



## ETERNAL SONATA

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

Sok achievement csak az Encore közben nyitható meg, és elég sok a sztori közben teljesül, így akadhatnak SPOILEREK! A 22 achievement összesen 1000 gamerscore pontot ér, és az összes tilkos.

Claves's Resurrection (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind  $\approx 7$  darabot Clave lelkeiből EZI Worshipper (321 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze EZI összes cuccát a játékban Fantaisie Impromptu (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet

Grand Finale (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Frederic-et Claves-szel, miután megnyitottad Grande Valse Brillante (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet

Heaven's Mirror (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a végső fejezetet („Heaven's Mirror”) Hero's Gale (30 gamerscore pont megszerzése) – Használd a hási szídet, hogy megnyisd az utat a Mysterious Unisonhoz

Heroic (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 7-es fejezetet

Nocturne (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet

Party Level 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el  $\approx 2$ -es party szintet

Party Level 3 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 3-as party szintet

Party Level 4 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 4-es party szintet

Party Level 5 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 5-ös party szintet

Party Level 6 (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 6-os party szintet

Pirate's Treasure (80 gamerscore pont megszerzése) – Szeress meg Dolce kincseit

Raindrops (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet

Revolution (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet

Rondo's Return (50 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Rondót a Mysterious Unisonban

Score Piece Collector (100 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind  $\approx 32$  pontdarabot Solo Released (79 gamerscore pont megszerzése) – Szabadíts meg Chord lelkeit Fort Fermatában

Tristesse (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet

Xylophone Treasure (80 gamerscore pont megszerzése) – Használd a gömbödet, hogy kinyisd a tilkos ajtót a Xylophone toronyban

## F.E.A.R. FILES

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

A Darker Place (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt a „Labyrinth”-nél

A Friend in Need (10 gamerscore pont megszerzése) – Próbáld meg megmenteni Chent

A Player to FEAR (25 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 10 játékost elhalálozás nélkül a multiplayer játékmodban

Achievement Boost (40 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes élet és slo-mo boostert az „Extraction Point”-nél Campaign modban

Action Initiate (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy tetszőleges Instant Action pályát

Action Veteran (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy tetszőleges Instant Action pályát Extreme nehézségi szinten

An Advanced Arsenal (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 30 ellenfelet a VES Advanced fegyverrel a „Perseus Mandate” campaignban

An End to FEAR (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt

Arms Master (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg az ellenfeleket minden fegyverrel egy kivételével a „Perseus Mandate” campaignban

Arrival At the Scene (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt az „Undeath”-nél

Beginning of the End (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt az „The Plaza Chase”-nél

Camping the Goods (25 gamerscore pont megszerzése) – Szeress meg 150 életért és 100 páncélt egy multiplayer játékban

Confronting the Leviathans (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point” campaignt a „The L”-nél

Conquering Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Szeress meg 25 kontrollpontot egy rangos „Conquer All” meccsen multiplayer játékmodban

Control Freak (15 gamerscore pont megszerzése) – Szeress meg 25 kontrollpontot rangos „Control” meccsen multiplayer játékmodban

Cutting Off the Head (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Nightcrawler parancsnokot

Cycle of F.E.A.R. (35 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy rangos multiplayer játékot minden pályán (a játékmod típusa nem fontos)

Detective (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg minden telefonüzenetet és lapot a „Perseus Mandate” campaignban

Entering Desolation (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point” campaignt a „Holiday”-nél

Fear My Wrath (55 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg minden ellenfelet az „Extraction Point” campaignban

Fear the Reaper (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 3 játékost aktívált SloMo opcióval multiplayer meccsen

First Encounter (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az első Nightcrawler elitet

Former Foes (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt a „Basecamp”-nél

Glutton for Punishment (55 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd sorra az összes Instant Action pályát Extreme nehézségi szinten

High-Tech Hitman (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 20 ellenfelet az LP4 Lightning Arc fegyverrel „Perseus Mandate” campaignban

Instant Gratification (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd sorra az összes Instant Action pályát tetszőleges nehézségi szinten

Laser Showoff (15 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 30 ellenfelet a 12-es típusú lézer karabéllyal

Living in Fear (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point” campaignt

Mastered Your FEAR (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt elhalálozás nélkül

Mastery of Fear (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point” campaignt Extreme nehézségi szinten

Minigun Marauder (15 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 30 ellenfelet a TG-2A Minigunnal

More Assault Than Recon (40 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg minden ellenfelet a „Perseus Mandate” campaignban

No Batteries (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Extraction Point” campaignt anélkül, hogy hagydnád a lámpát lekapcsolódni

Nothing to FEAR (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt Extreme nehézségi szinten

Take a Message (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj az összes telefonhívásra az Extraction Point campaignban

Test Drive the New Toys (25 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg a játékosokat rangos multiplayer meccsen a VES, K3-BT, LP4, TG-2A, és 12-es típusú fegyverekkel

The Bouncing Boom (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 20 ellenfelet  $\approx$  K3-BT gránátelével a „Perseus Mandate” campaignban

Understanding the Enemy (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Perseus Mandate” campaignt „Disturbance”-nél

While you down there (10 gamerscore pont megszerzése) – Ől meg 10 lelket a Perseus Mandate campaign során

You Like the Juice (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg minden boostert a „Perseus Mandate” campaignban

You Must Be on the Team (5 gamerscore pont megszerzése) – Nézd végig az egész „Perseus Mandate” campaign credits listát

## GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Kódok:

Add be az alábbi kódokat a cheats menüben az options alatt. Meg kell adnod minden hangjegyet és akkordot. Megjegyzés: A jelölések a színek rövidítései, vagyis G=Zöld (zöld), R=Piros (vörös), Y=Sárga (sárga), B=Kék (kék), O=Orange (narancs).

(BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY) (RY) (RY) – Légi gitár megnyitása

(GR) (GR) (GR) (GB) (GB) (GB) (RB) R R R (RB) R R R (RB) R R R – Bret Michaels énekes megnyitása

(GR) (GY) (BY) (RB) (BO) (YO) (RY) (RB) – Easy Expert megnyitása

O, B, O, Y, O, B, O, Y – Hipersebesség megnyitása G R G Y G B G O G B G Y G R G

(GR) (RY) (GR) (YB) (GR) (BO) (GR) (YB) (GR) (RY) (GR) (GY) – Hangjegyek írásává válunk

(GR) (B) (GR) (GY) (B) (GY) (RY) (O) (RY) (GY) (Y) (GY) (GR) – Nincs hibázás (nem működik a karrier modban)

RY, RB, RO, RB, RY, GB, RY, RB – Performance mód megnyitása

GR, GR, GR, RY, RB, RY, RB, YB, YO, YO, GR, GR, GR, RY, RY, RB, RY, YB, YO – Precision mód megnyitása

YO, RB, RO, GB, RY, YO, RY, RB, GY, GY, YB, YB, YO, YO, YB, Y, R, RY, R, Y, O – Minden dal megnyitása

(GR\_BO) (GR\_YB\_) (GR\_YO\_) (G\_BYO) (GR\_YB\_) (RYBO) (GR\_YB\_) (G\_YBO) (GR\_YB\_) (GR\_YO\_) (GR\_YO\_) (GR\_YO\_) – Minden megnyitása

(nem kapsz semmilyen hangot visszajelzésként, ha beütöd ezeket az akkordokat)

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat!

100 Million!?! Gulpi?! (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz összesen 100,000,000 pontot Career módban

A Couple of Streakers (5 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 200 hangjegyet zsinórban egy Co-op meccsen belül

Almost Got It (5 gamerscore pont megszerzése) – Hibázz el egy dal 90 %-nál, vagy később

Always Hard (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot Hard nehézségi szinten

Axe Collector (5 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg az összes gitárt a boltban

Axe Grinder (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Easy nehézségi szinten

Back Up Hero (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes dal mint back-up gitárjátékos

Biz 'Ol Pile of Wins (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 500 Online rangos meccset

Blowin' It (5 gamerscore pont megszerzése) – Ronts el bármelyik dal 10 alkalommal

Bronze Streaker (5 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 100 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékomban

Burnin' a Hole in Your Pocket (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg mindent a boltban

Button Masher (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 15 egymás utáni rangos dal online egy alap kontrollor használatával

Buy a Guitar Already (15 gamerscore pont megszerzése) – Játszd végig a Carrier módot Hard vagy Expert nehézségi szinten egy alap kontrollor használatával

Dynamic Duo (15 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 1000 hangjegyet Co-op játékomban

Easy Duo (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 5 csillagot minden Co-op dalnál az Easy nehézségi szintnél

Easy Rider (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot Easy nehézségi szinten

Enlightened Guitarist (30 gamerscore pont megszerzése) – Ért el arany csillagot 20 dalnál Expert nehézségi szinten

First Big Score (5 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 250,000 pontot egy dalnál

Gold Streaker (15 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 500 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékomban

Got 'em All (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden karakert a boltban

Guitar Hero (75 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 5 csillagot minden dalnál Expert nehézségi szinten

Guitar Wizard (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes dal Co-op játékomban mint vezető gitáros

Half a Mill! (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 500,000 pontot egy dalnál

Half Mill! Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 500,000 pontot tetszőleges dalnál egy Co-op játékodon belül

Hard Duo (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden Co-op dalnál Hard nehézségi szinten

Hendrix Reborn (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Lefty és Righty Carrier módot

Higher Than Most (20 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 700,000 pontot bármelyik dalnál egy Co-op meccsen

Leaders of the Pack (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 100 %-ot egy dalnál egy meccsen Co-op játékomban

Life of the Party (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostj! rangos online meccset és nyerj meg 15 egymás utáni dalt

Living Legends (75 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 5 csillagot minden dalnál Co-op játékomban

Expert nehézségi szinten

Medium Duo (20 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 5 csillagot minden dalnál Co-op játékomban

Medium nehézségi szinten

Medium Rare (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Career módot Medium nehézségi szinten

Meet Your Maker (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Guitar Hero 3 alkotók egyikét a saját játékuánál

Millionaire Club (20 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 1,000,000 pontot bármelyik dalnál egy meccsen Co-op játékomban

Never Gonna Spend It All (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz \$350,000-el Career módban összeszégében

Now That's Impressive (20 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 750,000 pontot egy dalnál

Perfectionist (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 100 %-ot egy dalnál

Ready to Rock (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a tutorialt

Right Hand of God (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Career módot Expert nehézségi szinten

Rock Guru (20 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 5 csillagot minden dalnál Medium nehézségi szinten

Search and Destroy (10 gamerscore pont megszerzése) – Csatlakozz online rangos meccsekhez és nyerj meg 15 egymás utáni dalt

Shredder (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Hard nehézségi szinten

Silver Streaker (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 250 hangjegyet Carrier módban vagy Quick Play játékomban

Solo Career (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Career módbeli nehézségi szintet

Star Mania (15 gamerscore pont megszerzése) – Aktiválj a „Star Power” 3 alkalommal a „Through the Fire and Flames”-nél Expert nehézségi szinten

Streak Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 1000 hangjegyet egymás után Career módban vagy Quick Play játékomban

Streak Masters (20 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 2000 hangjegyet egymás után egy meccsen Co-op játékomban

Streaker (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 150 hangjegyet egy rangos online meccsen Bottle módban

Tail Between Your Legs (0 gamerscore pont megszerzése) – Utasíts el egy gitár harcot (vagyis nyomd meg a vörös érintő gombot ha kihívom)

That's What Friends Are For (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Carrier módot C-op játékomban

The Inhuman Achievement (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Through the Fire and Flames”-t Expert nehézségi szinten

The Long Road Ahead (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes nehézségi szintet a Carrier módban, és vegyél meg mindent a boltban, és teljesíts 100 online meccset

Tone Deaf (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden dal Expert nehézségi szinten úgy, hogy a „gams sound” opcióit nullára redukáld

Too Many to Count (25 gamerscore pont megszerzése) – Uss le összesen 250,000 hangjegyet Carrier módban

Track Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden dal a boltban

Two by Four (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 8-szoros szorzót egy Co-op játékomban

Two Timer (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj el 500 hangjegyet egy meccsen Co-op játékomban

Whammy Mania (15 gamerscore pont megszerzése) – Használd a Whammy csíkot minden letartott hangjegynél a „Number of the Beast”-en

Who Needs the Power (15 gamerscore pont megszerzése) – Ért el 200k-t a „Cult of Personality”-n

„Star Power” nélkül

## WARUTO: RISE OF A NINJA

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

A Ninja in the Leaves (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy fa akció folyamatát anélkül, hogy leesnél a földre

Ace Student (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Kakashit

Acrobat (10 gamerscore pont megszerzése) – Ért fel a Hokage épület tetejére

Bodyguard (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Zabuzút

Chunin (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Chunin rangot azáltal, hogy 3750 pontot szerzel a Halál erdejé vizsgán

Chunin Candidate (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Kibit

Collector (100 gamerscore pont megszerzése) – Találj meg az összes összegyűjthető cuccot (játék közben)

Delivery Boy (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Ramen szállító minijáték szintet

Dodging Fate (50 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Nejit

Famous Ninja (100 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 75 %-át boldoggá

Friends in Need (100 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Gaarát

Gaara – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdejé vizsgát Gaarával

Genin (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Genin rangot azáltal, hogy 1250 pontot szerzel a Halál erdejé vizsgán

Haku – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdejé vizsgát mint Haku

Jounin (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Jounin rangot azáltal, hogy 7500 pontot szerzel a Halál erdejé vizsgán

Kakashi – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdejé vizsgát mint Kakashi

Kiba – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdejé vizsgát mint Kiba

Land of Waves Hero (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Hakut

Leaf Village Hero (110 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 100 %-át boldoggá



Leaf Village Sleuth (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes „hide-and-seek” minijáték szintet

Naruto – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Naruto

Neji – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Neji

Ninja Rocket (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes versenyzős minijáték szintet

Orochimaru – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Orochimaru.

Rock Lee – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Rock Lee.

Sakura – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Sakura.

Sasuke – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Sasuke.

Sexy Girl (20 gamerscore pont megszerzése) – Kábítsd el az összes családost villakkal a Sexy Jutsuval

The Untouchable Ninja (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg egy harcot anélkül, hogy vesztelnél az életről

The Way to Fame (50 gamerscore pont megszerzése) – Tedd a falubeliek 50 %-át boldoggá

Way of the Branch (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 5 fa akció folyamatot

Zabuza – Forest of Death Exam (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Halál erdeje vizsgát mint Zabuza.

## SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION

„Achievementek” megnyitása:  
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

Accountant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden hétköznapi kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Agent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 25,000 pontot egy Short game-ben

Animator (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sketches”, „Child’s Play”, vagy „Now Playing” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Assistant (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 10 kérdésre egy másodpercen belül

Associate Director (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 30 kérdésre helyesen egyetlen játékon belül

Associate Producer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 30 kérdésre helyesen anélkül, hogy rosszul válaszolnál egy játékon

Award Winner (35 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 60,000 pontot egy „Long game”-ben

Body Double (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 10 kérdést színórban

Casting Assistant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Distorted Reality” vagy „Invisibles” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Casting Director (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Star Trailer” vagy „Rising Star” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Chuckler (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a vígjátékokról

Cinematographer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Pictogram” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Composer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sound Clip” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Director (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 40 kérdésre helyesen egyetlen játékon belül

Disco (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 70-es évekből

Extra (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy multiplayer játékot

Film Editor (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Movie Clip” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Flower Power (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 60-es évekből

Fresh Face (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 45,000 pontot egy „Long game”-ben

Gen-X (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 80-es évekből

Groupie (15 gamerscore pont megszerzése) – Próbáld meg minden rejtvennyel rosszul

Grunge (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a mozikról vagy színészekről a 90-es évekből

Intern (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj egy kérdésre helyesen

Key Grip (20 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj egy kérdésre helyesen egy játék rejtvényeinek minden egyes blokkjában

Lead Actor (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg egy multiplayer játékot

Matinee (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „Short game”-et

Producer (35 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj 60 kérdésre helyesen anélkül, hogy hibás választ adnál egy játékon

Savant (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Anagram” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Scholar (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 3 kérdést a dokumentumfilmekről

Set Decorator (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „What’s Missing”, „Props”, vagy „Visual Puzzle” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

SFX (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a sci-fi/fantasy filmekről

Slasher (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést horrorfilmekről

Stand-In (15 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj színórban 5 kérdésre helyesen

Studio Head (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 60,000 pontot egy „Short game”-ben

Studio VP (25 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 40,000 pontot egy „Short game”-ben

Stunt Lead (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg színórban 15 kérdésre helyesen

Superstar (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 85,000 pontot egy „Long game”-ben

Supporting Actor (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd egy kórt egy multiplayer játékban

Twin Bill (15 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy „Long game”-et

Understudy (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Quotables” vagy „Credit Roll” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

Valentine (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen 25 kérdést a romantikus filmekről

Writer (25 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg helyesen minden „Sequentials” kérdést a rejtvények egyetlen blokkjában

## THE SIMPSONS GAME

„Achievementek” megnyitása:  
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

A Passive Fish (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Day of the Dolphin” fejezetet

Back to the Futurama (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Five Characters in Search of an Author” fejezetben

Burger Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Around the World in 80 Bites” fejezetet

Burns Baby Burns (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Lisa the Tree Hugger” fejezetet

Challenger (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg minden időkihívást

Chocolate Heaven (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „The Land of Chocolate” fejezetben

Chocolate Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Land of Chocolate” fejezetet

Cloud Nine (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Game Over” fejezetet

Clown Around (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Shadow of the Colossal Donut” fejezetben

Complete Package (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd minden fejezetet, találd meg minden gyűjthető cuccot, és fedezz fel minden „videójáték klisé” momentumot

Doggie Dazed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Grand Theft Scratchy” fejezetet

Doll Crazy (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Lisa’s Malibu Stacy” lelket

Dragon Slayer (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „NeverQuest” fejezetet

Dufftacular Finish (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Homer’s Duff Bottle” sapkát

Engine Fun (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Enter the Cheatrix”-ban

Fast Times (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd minden fejezetben a célidő

Fight the Power (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Mob Rules” fejezetet

Goes to 11 (30 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot Springfieldben

Hairs to You (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Marge’s Try-n-Save” kupont

Heavenly Joy (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Game Over” fejezetben

Heavenly Score (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy tökéletes pontszámot a végső Boss harcnál

Heist Hijinx (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Bartman Begins” fejezetet

Hot Coffee (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Grand Theft Scratchy” fejezetben

Maki Roll Mania (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Big Super Happy Fun Fun Game” fejezetben

Mall Rising (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Invasion of the Yokel-Snatchers” fejezetben

Mmm Donut (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Shadow of the Colossal Donut” fejezetet  
My Precious (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „NeverQuest” fejezetben  
Nice Cars! (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „The Day of the Dolphin” fejezetben

On the Matt (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Five Characters in Search of an Author” fejezetet

Poster Poster (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „Bart's Krusty Collectible” kupont

Power Up! (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Enter the Cheatrix” fejezetet

Press START to Play (5 gamerscore pont megszerzése) – Minden időnk legkényesebb achievementje (nyomd meg a Startot kezdetéig)

Pwnd (40 gamerscore pont megszerzése) – Haver, segítség kell? 10-szer egymás után meghaltál...

Save the Simpsons (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Bargain Bin” fejezetet

Shooters Rejoice (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Medal of Homer” fejezetben

Sim Sandwich (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Bargain Bin” fejezetben

Sparkling Defeat (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Big Super Happy Fun Fun Game” fejezetet

Steady Mobbin' (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Mob Rules” fejezetben

Table Smasher 2000 (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást az „Around the World in 80 Bites” fejezetben

The Alienator (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Invasion of the Yoke-Snatchers” fejezetet

Up and Atom (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Bartman Begins” fejezetben

Victory at Sea (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Medal of Homer” fejezetet

Wood Chippin' (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az időkihívást a „Lisa the Tree Hugger” fejezetben

Worst Cliché Ever (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes „videójáték klisé” momentumot

Kosztümök és trófeák megnyitása:

Add be a kódot amíg a főmenüben tartózkodsz. A kosztümöket csak az aktuális játék közben használhatod, és a trófeákat szintén csak akkor nézheted meg. Bart minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – D-pad Jobb, D-pad Bal, X, X, Y, Jobb analóg kar (kattantásig be kell nyomni)

Homer minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – D-pad Bal, D-pad Jobb, Y, Y, X, Bal analóg kar (kattantásig be kell nyomni)

Lisa minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – X, Y, X, X, Y, Bal analóg kar (kattantásig be kell nyomni)

Marge minden kosztümjének és trófeájának megnyitása – Y, X, Y, Y, X, Jobb analóg kar (kattantásig be kell nyomni)

## TIME SHIFT

Password Krone megnyitásához a multiplayer játékban:

Hogy beadhassd ezt a passwordot, menj az options menüpontba, válaszd ki a multiplayert, majd a „Mo-

del”-t, utána nyomd meg a Balt egyszer a digitál padon, hogy kijelöld Krone, végül nyomd meg az Y-t, és üsd be az itt látható passwordot.

RYMCPENCJ – Krone megnyitása a multiplayer játékmod száma

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.

Airborne – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne”) Casual nehézségi szinten

Airborne – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne”) Elite nehézségi szinten

Airborne – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5-ös fejezetet („Airborne”) Skilled nehézségi szinten

All Fall Down (10 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 3 ellenfelet egyszerre a „Time Stop” alatt

Alpha District – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet („Alpha District”) Casual nehézségi szinten

Alpha District – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1-es fejezetet („Alpha District”) Elite nehézségi szinten

Alpha District – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 1-es fejezetet („Alpha District”) Skilled nehézségi szinten

Alpha District Revisited-Casual (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited”) Casual nehézségi szinten

Alpha District Revisited-Elite (70 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited”) Elite nehézségi szinten

Alpha District Revisited-Skilled (55 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 6-os fejezetet („Alpha District Revisited”) Skilled nehézségi szinten

Anytime, Anyplace (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos meccset minden egyes pályán

Are You Cheating? (20 gamerscore pont megszerzése) – Éri el 30 fejtűt tetszőleges fegyverrel multiplayer játékokban

Beginner's Luck (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Casual nehézségi szinten

Berserker (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy „Reaper Spree”-t

Boy in the Bubble (30 gamerscore pont megszerzése) – Gyilkolj 30-szor, amíg aktívadsz egy időgránátot

Bullets Are Expensive (20 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 25 ellenfelet ütlegezéssel multiplayer játékokban

Death-Proof (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Elite nehézségi szinten

Did I Do That? (30 gamerscore pont megszerzése) – Hajtj végre egy „Fury Kill”-t

Disarmed! (15 gamerscore pont megszerzése) – Lőj ki 5 fegyvert az ellenség kezéből

Get It Off Me! (5 gamerscore pont megszerzése) – Mozdíts el egy Clutch gránátot a „Time Power” használatával

Have It Your Way (10 gamerscore pont megszerzése) – Hostali és teljesíts 10 játékot custom beállításokkal

I Don't Rent, I Own (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos Deathmatch játékot legalább 5 gyilkolással

Jack of All Frags (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos meccset minden játékban

Keep Away! (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos „Capture the Flag” játékmodot anélkül, hogy a másik csapat bevinné a célba a csapatod zászlaját

King Me! (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos „King of Time” játékmodot legalább 5 gyilkolással

Look What I Can Do (5 gamerscore pont megszerzése) – Sétálj a vízen a „Time Power” használatával

Munitions Plant – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet („Munitions Plant”) Casual nehézségi szinten

Munitions Plant – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet („Munitions Plant”) Elite nehézségi szinten

Munitions Plant – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4-es fejezetet („Munitions Plant”) Skilled nehézségi szinten

MVP (20 gamerscore pont megszerzése) – Vigyél be a célba 25 zászlót a „Capture the Flag” multiplayer játékmodban

Not Even Close (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos „1v1” játékmodot anélkül, hogy egyszer is meghalál

Nuclear Winter Wonderland (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos „Meltdown Madness” játékmodot legalább 30 másodperccel

Pickpocket (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél el legalább 10 fegyvert az ellenfél kezéből a Time Power használatával

That Guy Is Swift (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet elhalálozás nélkül Skilled nehézségi szinten

The First of Many (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri egy rangos meccset

The Forgotten – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten”) Casual nehézségi szinten

The Forgotten – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten”) Elite nehézségi szinten

The Forgotten – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 3-as fejezetet („The Forgotten”) Skilled nehézségi szinten

The Stronghold – Casual (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold”) Casual nehézségi szinten

The Stronghold – Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold”) Elite nehézségi szinten

The Stronghold – Skilled (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 2-es fejezetet („The Stronghold”) Skilled nehézségi szinten

TimeShift Champion (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyeri meg 100 multiplayer játékot

TimeShift Veteran (25 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 100 multiplayer játékot

Very Gracious (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostali egy odaadó szervet 48 óráig összesen, majd lepi ki

Yoink! (20 gamerscore pont megszerzése) – Hozz vissza 50 zászlót a „Capture the Flag” multiplayer játékmodban

You're It! (10 gamerscore pont megszerzése) – Kapi el 15 ellenfelet a Clutch gránáttal

...Is On Your Side (25 gamerscore pont megszerzése) – Őlj meg 50 ellenfelet a „Time Grenades” vagy „Time Fields” játékmodokban

Krisztián  
rajkrisz@freemail.hu





# UNCHARTED

TM

## DRAKE'S FORTUNE





2001  
2002  
2005  
2006

# akció

Most hihetetlenül kedvező áron (999.-/évfolyam) rendelheted meg ■  
576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog  
tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.  
(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben  
Megrendelheted: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24.  
telefonon: 06 1 369 2686 ■ interneten: [www.576.hu/kiadvany](http://www.576.hu/kiadvany)  
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki,  
szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása  
esetén érvényes. (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs  
készletünk: 2000, 2003, 2004) Amíg a készlet tart!

999.- /évfolyam

576 Konzol

DREAMWORKS®

## BEE MOVIE GAME™



**D**ecember elején tette tisztáztát a mozikban a DreamWorks animációs filmje, mely a népszerű Shrek széria nyomdokaitól járva a gyerkőcököt aranyos figurákkal és sok nevetéssel, a két kislány felnőtteket pedig egyéni társadalmi szatírával kívánja hűvére szegődni. A klasszikus filmre kellek továbbá a paródia szinkronizáció: a Bee Movie esetében ők Jerry Seinfeld, Renée Zellweger, Matthew Broderick, Larry King, Roy Liotta és Sting. A recept hozzávalói közül egyeseknek valószínűleg lejár a szavasságuk, mert a film általános közönszer kritikákat kapott. Érdekes módon nem igaz ugyanaz a szinte kötelező érvényű – videójáték adaptációra: a **Bee Movie Game** jól tervezett és szórakoztató cím lett, melynek ugyan vannak hiányosságai, mégis kiemelkedik a gyermekekkel célzó piac jelenlegi közönszer kínálatának szűkességéből.

## KICSI A MÉH, DE ERŐS

A prezentáció vőzát egy esti showműsor adja, melyben Barry meséli el a vele történeteket a riporternőnek, Jeanette Chungnak. A sztori nagy vonalakban a következő: adott egy frissen diplomázott méh, Barry B. Benson, akinek munkás életét a helyi közösség katonas renddel működő kapitányában, a Honexben kellek elkezdeni a közösséghez méhészeti tevékenységét. Hősünk viszont úgy dönt, kiőr a tradíciók börtönéből, és szelén a nagyvilágban a helyi vagány csúvák, vagyis a virágpot gyűjtő méhek társaságában. A kint kalandok során az emberekkel beszélni képes méhűt szereltembe esik egy Vanessa nevezett hölgyemrényel,

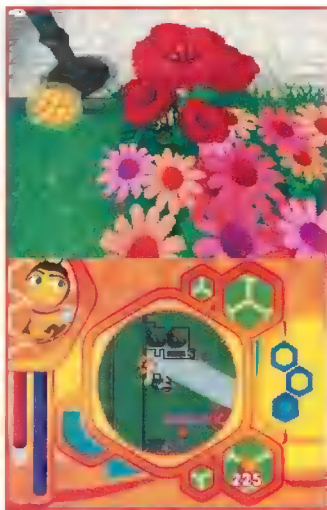
## MARTIN BELESZÓL!

A Wii-verzióhoz egyenértékesen állnak a Wii-vel készült verzióhoz, ami azonban nem a mozgásérzékelés. Ezek szerint nem nagyon jól állnak a gyermekek. Közben megkapjuk a mozgásérzékelésről a véleményét. A Wii-vel készült verzióhoz egyenértékesen állnak a Wii-vel készült verzióhoz, ami azonban nem a mozgásérzékelés. Ezek szerint nem nagyon jól állnak a gyermekek. Közben megkapjuk a mozgásérzékelésről a véleményét.

majd rájön, hogy New York Cityben a méhek a szupermarketek polcain árulják, melyet kapirakóban „fogásban” tartott méhek készítenek. Barryt innentől kezdve már csak az ódáz bosszú vezérli, továbbá az az álma, hogy pollenszóró lehessen.

Ezen nemes célok megvalósítását két nagy helyszínen segíthetik: a méhek városában, New Hive Cityben, valamint a humánok benépesítette New Yorkban. A Wii esetén az előbbiben van lehetőségünk a nagy számú és változatos minijátékban megvalósított munkák elvégzésére. A feladatok között vannak versenye, árthat feladatok és gombnyomkodás játékok, melyek igen szórakoztatóra sikerültek. Ezeket a város számos pontján megtalálhat munkaterminálként vehetjük fel, ahol meg Barry specifikus jarművét – elvégre egy szárnyakkal rendelkező méheknek erre szüksége van – is magunkhoz vehetjük. A versenyös árszók fogatékossága az útrány nyakkal való jelölése, mivel a nyitnak nem veszik figyelembe a falokat és a város többszintű felépítését, ekkor a fizikai akadályoknál is keresztmunkatúra igen megnehezíti a célpont időre történő fellelését. Ettől eltérően azonban a minijátékok könnyen tehetősek, a lefűzőshoz is kell meggyerni őket – árthat könnyűs a gyerekek számára. Ami viszont kissé unalmas lett, az a GTA-ból ismert tizen – a minijátékokban szerzett, méhecsképekben rejlő pénz – a ruhákban, jarművekben felül – vásárolt engedélyseg segítségével repülünk ki NYC-be, hogy virágpot gyűjtsünk, darazsak ellen harcoljunk és esőcsöppeket kerűgessünk. A film története tulajdonképpen küldetésben van elmesélve, melyeket a J-Gate nevű helyen vehetünk fel New Hive Cityben.

A DS-es Bee Movie Game teljes 3D-ben prezentált két nagy helyszínen esetén New Hive City csupán a New Yorkban tehető küldetéshez szükséges tréningekhez ad teret. Az erőnlét, gyorsaság és kitartás növelő edzések viszonylag egyszerű és nem túl szórakoztató érintőképernyős minijátékokban kerültek megvalósításra. A játék gerincét tulajdonképpen a rengeteg apró feladat jelenti, amikor is New Yorkban kell rovarházainkat segítenünk ügyes-bajos dolgokban. A sok misztikus azonos mozzanatra épül: repülünk el valahova, végül fel valamit, vígyuk vissza, és szebeljük be a dícséretet. Az egyszerű repkedésben némi változatosságot csupán a kutyák, békák, madarak, sőt vízcsapok megjelölésével ellenkező kerűgletet jelenti, amelyek mozgása viszont annyira nehézkes, hogy jórészt csak az utolsó utáni pillanatokban vesszük őket észre.



A másik nehezítő tényező az eső, vagy zárt helyeken a biztonsági lézerek, melyek mércsajók pirosó vőzásokor egy adott helyre repülve inaktíválni tudjuk őket.

A repülést is magába foglaló, Wii-s játékok esetén fontos tényező, mennyire építettek a mozgásérzékelésre. Nos, kezdetben kissé nehéz Barry terelgetése, mert az előrehaladás során fel és le is képes mozogni, sőt oldalra görödni: viszont miután beajátunk, igazán nagy élmény tevékenykedni a pozar kertekben, utcákban és egyéb helyeken. A harc során a Wilmote-tal célzunk és lövünk, az ellenfél lövedékei előtt a Nunchuk rőzsdával térünk ki. A virágokból való porgyűjtés és a beporzás is a Wilmote-tal való rámutatással történik, mely eleinte szintén kissé nehézkes, de később görödelékennyé válik. DS-nél az interaktívítás sajnos csupán a tréningös minijátékoknál kap szerepet, egyébként a d-padot és az akciógombokat használjuk.

A Wii-re készült Bee Movie Game-ben a grafika színes és a gyermeki szemtel gyönyörködhet a módon rajzfilmstílusú; főleg a New York-i interaktív jelenetek sikerüket kiemelve. A zenében ugyan nincsen semmi különös, de a célközönségnek a hangzás pont megfelel. Amint igazán érdemes beszerezni ezt a játékot a csemetéknek, a szórakoztató minijátékok, a rengeteg teniszlő és a befűzés után további szabad garázdálkodás lehetősége, főleg, ha a gyermekek látta a filmet. A DS-es információ viszont nem több egy kapirakóra készült küldetéses gyűjteményénél, sok kihagyott lehetőséggel – nem érdemes rá pénz és időt áldozni, maximum ha valaki a film nagy rajongója az egyébként gyér szórakoztatótáborból.

Petunia  
petunia@tombraider.hu

## BEE MOVIE GAME

ACTIVISION  
KIS VÉRSZÓ: XBOX, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó (ds: közepes)
szavasság:	jó (ds: közepes)
zene / hang:	jó
hangulat:	jó (ds: közepes)

WII

1-2 játékos, 480p, dpi II

NDS

1 játékos

✓ rengeteg és szórakoztató minijáték,  
wii-nél szép és ötletes találatban  
Xbox-konnyú fradadatok,  
ds-en egyforma és unalmas misztikus

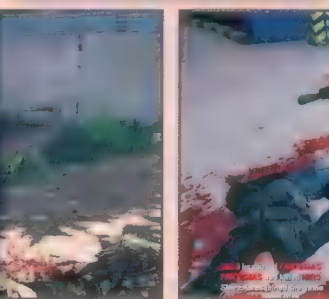
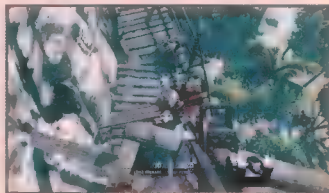
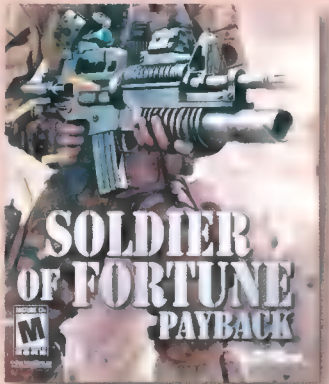
WII

7 pont

NDS

6 pont





**B**ack to the 90's – nem, ez nem a VH1 azonos című műsora, hanem egy mérész visszatekintés, amelyet az Activision vállalt be a Soldier of Fortune sorozat felelőssége kapcsán. A szerencsétlenül ugyanis majd' öt éve tartó szabadságukat figyelembe véve, a Payback című missziós tév látván nyitott feljött bennük a bizonyítási vágy. A legutóbbi epizódtól kezdve az ezredforduló tájéka született elődökhez, így a vér és a brutalitás most is elsőrendű szempont volt a fejlesztés befejeztig. Na de akkor mivé is csaperegett a **Soldier of Fortune: Payback**?

A kulcsszó: „budget lövedék”. Minimális anyagi ráfordítással készült, low-end akciójáték, amelyet Activision szánt szándékkal parolt le az antikvumban. Kisse kuru, ám ugyanakkor valódi érthető lépés, hiszen a legnagyobb third party kiadóval ellátott óriás gyorsan le akart tenni valamit az asztalra a karácsonyi ürlében, amely amellet, hogy előkészítet egy esetleges folytatás lehetőségét, a vékonybub pénzértörzsi vásárlóknak is kedvez. Alapanyag volt bőven: elkészült egy relatíve bejáratott, és nem túl régi sorozat, a vezetés pedig gyorsan került egy megbízható, de legfőképp olcsón dolgozó szlovák szolas csapatot is: a parancs mindössze annyiból állt, hogy gyorsan, komolyabb hibák nélkül kalapálják össze valamit, amely kicsit véres is, kicsit akciózás is, de semmiképp nem sztereotipus, amelyen idegesen megadja. A Cauldron pedig nem: a dolgát: karbeszélőként a terrorista-elhárítás, szoldatostaná FPS játékok (felletti) piacán, majd a rendelkezésre álló építőelemek segítségével összerakott egy hígon fogasztható, nagyjából egy delatános akciójátékot. A dalog negatíva az, hogy a Payback csak esszenciájában tartalmazza a előd változatokhoz mondható játékménetet, pazarnak számító lokációit és pörgős akcióeleit: a brutalitás megmaradt, sőt tovább is fejlődött, de minden más erősen mara hatású kiegészítőnek esett áldozatul. Ez viszont lehetőséget adott arra, hogy a Cauldron saját maga döntse el, hogyan tovább. Bár a történetírása nem pazarolt el kizsoltat sok energiát, azért pozitívum, hogy legalább van (bizony, látnak már

az ellenkezőjére is példát). A Paybackban szereplő pályák ugyan nem követik élesen a történeteket, a küldetésorozat valóban egy underground zsoldoskatonaságra, a Shop nevű szervezet bevetésével kezd, akik a tradicionális katonai akciójátékokkal legyőzönd, végre hadjáratot indítanak a világ ellen. Hogy miért épp a Shop kerül terítke, rejtély – mindenesetre végzik a dolgukat rendesen, a Shop pedig ezen osztog állományát erősíti. Az egy misszió előtt lehatároltunk van a hegyverzetünk egyedi összehajlításra, de a feladat és a terepviszonyok részletes leírásának hiányában csak tapogatózunk a sötétben. Még szerencse (!), hogy akármilyen választunk, a tonnyói löszeknél valószínűleg akár egész Ázsiát is lerohanhatunk egymagunk – valószínűleg észre sem vesszük, ha a játékménetet későbbi hamdos nem duzzogó harcok, butorgépgyűszől és feldolgozott bunkerek sokaságából állna. A sztori elején láthatunk néhány vískit, és pusztuló városnegyedek, ami feltehetően azért tört és mostan (inkább már kurrensen) játékokban tapasztalható arányzást, csillag bloom effektet, mert attól sokkal közelebb néz ki. Nos, bár a Sof: Payback nem csúnyácska játék (a fejlesztés feltehetően a Call of Duty valamelyik előző generációs grafikus motorját ábrázolták fel az elégséges színvonalra), és a mozgások, illetve a karakter mozzanatait is egész pofásnak, azért nem csak a kizsoltog attól döglik a légy. Valószínűleg a pályadizájn is szűkebb lehetett volna – jóváhagyás, ami már biztosan túltört mértékű befejezési igényt vala, így inkább az újrahajósítás mellett döntöttek a fejlesztők. A Sof így a F.E.A.R. Files-hoz hasonlóan (minimális különbséggel persze) teljesen ugyanazokból a dalogból és tereptárgyakból építkezik – ami nem is lenne mindenképp baj, de itt szinte felhívja magára a figyelmet.

Óke, a látványbuktát azért erőszakkal még le lehet nyelni, de az agyonszórtat, másodperce kizsoltatott játékménetet nem. Lapadnál, de nem tudsz – vagy túl zajos vagy, vagy a tereptárgyak bina elhelyezését – tudsz támadni. Hallod, hogy valamit gyűgynek a csoportodra, de a hanghatások néha egyrészt rosszak, hogy legkevésbében kapcsolódna az egészset. A harc hevesben persze egészen véletlenül mindig melletted fog letrobanni egy hardy, vagy autóracs, és folyton léged találnak majd el akkor is, amikor legalább ötven toporogtok egymáson – az egyik robotkatonakölletről nem is beszélve. Amikor azt hiszed, már fedezékben vagy, ráadásul semmi baj nem érhet, egy síkasko tífóto pontonok akkor fog állni a 15m-es vastag acélszalag a kéziakcióval, és a „Boom, headshot!” típusú akcióelemekről garantáltan felmegy az agyadban a pumpa. Ilyenkor majd örülj Rambo módjára kiválasztani, aki egy tárolt a kezében majd lekoszabolja azt a fel tereviszt bandát, amit mellesleg egy egész hadsereg is képtelen volt hódvára tenni korábban. Bizony, a Sof: Payback számtalan ilyen jelenetet tartalmaz, így joggal pályázik a C kategóriás akciójáték. De bszorolási játékok megvalósítására. Az egytellen pozitívum, amire úgy is

játek középe fele sikerült felhelyeznem, a relatív jól sikerült sárulási rendszer – bár a gyilkos horgések hallatán kétség sem fér hozzá, hogy a készletnek a „sacha nem látható részletek” harci mardall” jelszó kijelentése után az a szabadd elhinni, amit kéreznék. Furcsa módon azt kell mondjam, mégis élvezhető játék az Activision Value gyorsforgasztásból kiadványt terméké. A Sof: Payback hibái, hiányosságai ellenére a Rambo sztori kedvelőinek kielégítő lehet egy vasámp delután, ha épp nincs más komolyabb játék a közelben, de szándékosan ajánlanom a beszerzését – hacsak nem vagy additív Sof rajongó. Abszolút multiplatform játékot lévén szó, természetesen megkapjuk az ilyenkor szokásos multiplatform szaktól is, bár csodál ne várjon köle senki – a DM, TDM, CTF módok mellett negyed óra, és garantáltan kihajítjuk a korongot az olvasóval.

Stinger  
stinger@576.hu

## SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ACTIVISION VALU  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

grafika:	közepes
játezhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS3 1 játékos (12 online),  
dd 5.1, 720p/1080p

X360 1 játékos (12 online),  
dd 5.1, 720p/1080p

✓ vér, brutalitás és soldier of fortune  
X újratöltve, low-budge kiadásban

PS3 X360

4.5 pont

MARTIN DE VITO!

„Egyes csatározások a dicsőítésre.”













## A JÓ ÉS A CSÚF



**H**ajlok rá, hogy ide bevezetésképp egy hosszabb leírást kanyarítsak Asterix-ről, a francia mesehősről, de azonban mindenki ismeri legalább annyira, mint én. Jobban monda Asterix galk, csak a kitaláló franciák. Ettől a tájtól viszont megmondom őszintén, **c**ímre alapján idegenkedtem kislit, mert nem sok jóra lehet számítani manapság a megjétekösököt filmek/rájzfilmek terén, azonban azt már most elárulom, hogy ez csak aplotajn gányt volt, és a game egy nagyon jópóti kis feloldozása a mesének.

**A CALICO**

A játékok egyedül vagy ketten irányíthatjuk, minthogy mind Asterix, mind Obelix egyfolytában a képernyőn tartózkodnak. Az első meglepés akkor ér, mikor az átvezető videó észrevétlenül átfolyt gameplay-be. Ha, hogy ezt már én jótsem? A grafika kimondottan csinos, persze csak amolyan PS2 módra, de a környezet kidolgozottsága és a figurák mozgására nem lehet panasz. Nem bántam volna, ha a későbbiekben is egy ilyen kellemes Rayman-szerű ugratagrában lett volna részném (ha már franciák), de hamarosan kiderül, hogy egészen másról van itt szó.

A történetet most röviden ismertetném, figyeljétek mert tanulságos. Lovestorix egy görög férfi, ki erős szerelmet érez Irina hercegnő iránt, vőgát azonban beárnyékolja az a tény, hogy Irina hamarosan feleségül megy Brutushoz – aki Cézár fia, ha valaki nem tudná. Lovestorix ezért kitalálja, hogy elindul az

himnák jelöltje (logikus, nem?), és ha megengyeri, írnia...  
 ...avé les. Az egyetlen probléma, hogy a jótékony csak római  
 hangolgar indult el, így Lovestorix szobát mondhat jón  
 boldoboljelenék. Hosszának ilyen gondja azonban nincs, hi-  
 ...mióta Csera elfoglalta Gollit, Asterix-ék is rómaiak szá-  
 zantának – bármennyire is nem tetszik – a gondolat Obelix-  
 nek. A világot mindkétben egy másik vesztet is fenyegeti, egy  
 árult tudós ugyanis portoklat nyitott a párhuzamos világok le-  
 ...am, teljes zavart okoz, és ennek a végére kell járni. Ezért  
 görög földet és dolgot, így hát más választásuk nem re-  
 ...vált, elcsúszott a foguk...  
 ...divert, a világban...  
 ...mimintájuk abból a programban is  
 főszerepet játszanak. A háttérben egyáltalán egy film képle-  
 ...kai pereget, szóval lehet, hogy hamarosan a filmvászon is  
 találkozik ezzel a történettel, vagy már talán így volt?

Ezt az egészet szépen felvezeti nekünk a játék, az irányításól kezdve a történetek miéntjéig, és a későbbiek során is dinamikusan váltokozik a game és sztori, szóval akár rajzfilmméneynek sem utolsó, a szereplők is jópofán utákoznak, ha épp nem csinálunk semmit. A játék áll egy mászkáló-keresgélő részből és az olimpiából. Az olimpiai faluba érve az első



dolgunk az indoklás érvényesítése lesz, de a történet során meg elég sok dolog tudunk itt csinálni. Ut közben arról legősebb iskoláskor kap gyűjtőnével fizetésesek gyantát, ezért nem az ellentétekből, de a terepörvényekből a bejegyzéssel, azok szétválasztása. A második megjelölés akkor ér, amikor rájövünk, hogy a terep rombolható! Na persze rombolás általában csak az asztalokat, hordozhat ki érteni, de akkor a csúsz. A kezelési elv összetett, különös tekintettel a harcokra, de a játék minden lényegesen dolog elmozdított. Ezen kívül a legfontosabb tényezők mindig jelzi, hogy mit kell nyitni. Harci eszközökön a kisebbiek során meg bármilyen is fog, hiszen a harcok a harcok, és az érvényesítésük is tudnak megjelenni. Na, és a vita illóvalátokhoz ne menjünk bele, mert megszór ezek azok a bizonyos pontok, ottannak a különböző korokból származó lények érkeznek.

## CSAFATHVH32

A két kártyát között az R1-gyél váltunk, viszont szükségünk erre == igazán lesz, mert mindketlen nagyjól ugyanaz tudjuk. Anyi különbséget válttem mindösszesen 3-féleképpen. Az egyik vékony pereműen felmászni csak Asterix-szel tudunk. Az lett volna igazán jó, ha hal egykútképp, ha másikkal kellett volna felmászni megoldandó feladatokat, de sajnos erről szó sincs. Viszont pozitív, hogy a játék során nem egyszerűen csak fel- és mászókkal lesz a dolgunk, hanem olykor bizony szükség van a győgyinkre is. Olyannyira, hogy néha még is kétféle állnom egy pillanatra gondolkozik a továbbjutás. A két figura egytűzű-kösdőre rendszeresen szükség lesz, de == természetesen egy játékos esetén sem akadály, a gép mindig tudja a dolgot.

A játék fő attrakciója persze maga ■ olimpia, mely szerencsésen elég ötletesen van elővezetve. Kezdetben csak egyszerűbb versenyekkel találkozunk, amiket akár elősre is teljesíthetsz, de később bonyolódik ■ helyzet. A fő sztoridromon kívül akad még multiplayer is, ahol az egyes olimpiai számban mérhetjük össze tudásunkat. Ehhez viszont először meg kell nyernünk ■ versenyeket a főjátékban. Sajnos itt sem számít igazán kivel állsz rajtjához, meanwhile szereplőid viszont elég sok van.

## REFERENCES

Végülis egész használható kis cucc kerekedett ki az Asterix al az Olympic Games-ből, számomra mindenképp pozitív csatlódás volt. Ezzel együtt a játék inkább kisebbeknek ajánlható, már csak témája miatt is, de kinek a kedvencei közé tartoznak ■ két bajuszós kalandjai, az is nyugodtan lehet vele egy próbát. A programnak csak egy komolyabb gondja akad, ez pedig a szavatosága, mely nem sok jót ígér. Ideális lehet olyan családoknak, ahol kisgyerekek is van.

Kobe

## ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES

ATARI  
MÁS VERZIÓ: DS, WI

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos  
memóriakártya 8 db

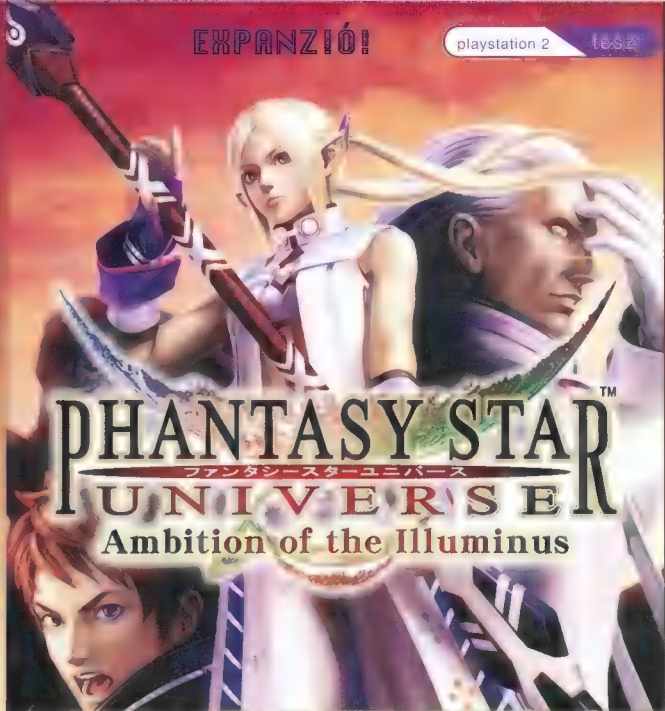
✓ jópofa hangulat ■■■ feladatok  
X rövid, platformjátéknak kevés



MARTIN MURPHY

[illegible]





aki erős ellenszennel viseltet az akció RPG-k többségével szemben, még mindig nehezen játszható, főleg ha konkurenciát is számításhoz.

Az apróbb tartalmi újításokon túl vannak itt érdekesebb dolgok. A legfontosabb, hogy két teljesen új pályát is terveztek a programhoz, ahol a rajongókra igazgalm kihívásokat és küldetéseket várnak. Ha valaki esetleg nem ismerné a játékménetet, annak emelnie ki, hogy a program küldetésekre tagolható. Ezek elvégzésével és megadással lehet előre lendíteni a történet szekerét. Az új missziók viszonylag érdekesek, de még sem mennek meg a programot. Az utolsó ugyanis offline módban csak egy darabig élvezhető, sajnos néhány óra után rendkívül unalmasa válik. Ennek oka talán ott keresendő, hogy egy online módra fókuszált játék esetében az offline mód csak amolyan bónusz, azaz nincs annyira kidolgozott. Bele kell azonban tenni a játékba, mert nélküle sokkal kisebb vásárlóként lehet elelni, legalábbis PS2-n. Nem véletlen, hogy az előzetes infók alapján a 360-as verzió már fog offline módot tartalmazni (sőt, állítólag csak netről lehet majd lehozni). Ezen nincs is mit csodálkozni, mivel ezen a gépen már már evidencia a netes kapcsolati. A küvet kézműve mindennek, hogy a játékok csak azokat a rajongókat fogja lekötöni, akik nem unnak bele a vágatlan táposokba és ismétlődő harcokba. A figyelmünket a történet sem fogja fent tartani, hisz kidolgozott, jól felépített háttérrel — fogunk a programban találni. Van ugyan sztori, de inkább csak funkcionális jellegű.

A program audiovizuálisan kb. tartja a már megvalósított közepesen jó színvonalat. A grafika látványos és szép, de nem sokat változott az előző epizódhoz képest. Az audio viszont nekem jobban bejött, főleg a zenék terén.

Összefoglalásként talán annyit érdemes megjegyezni, hogy a PSU: Aol hnyleng csak azokat a rajongóknak ajánlható, akik oda voltak az első epizódról és is nem sajnálják a pénzt egy kiegészítő leme-

zért. Számunkra, főleg ha még neten is tudják nyomon követni a választ. Mások azonban próbáljuk ki, mielőtt megveszik. Sok jó RPG van a PS2-es piacon, bár lenne pénzünk az ablakon. Én mondjuk e helyett a Rogue Galaxy-javaslom, ha színvonalas és király akció RPG-re vágytok.

V. Miki



## PSU: AMBITION OF THE ILLUMINUS

SEGA  
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szervezettség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (6 online)

✓ tartalmes kiegészítő lemez  
X csak rajongóknak

**6 pont**

### MARTIN BELESZÓL!

Ismerem a Magyarországon PS2-re online RPG-k játékosait, és számomra be kell ismernem, hogy az a játékot csak azért teszteljük le, hogy elmondhassuk, látjuk-e benne a fejlődést. Tervezték a játékot, és...



# NEED FOR SPEED PROSTREET



Nem újdonság, hogy az EA pénzügyelő és pénzserző gépezete a sikeres szériákból évente onja a minimális megváltoztatott új epizódokat, amelyekre a többség igenis vevő, ezzel további nyújtási lehetőséget adva a réstesz-től. No igen, én speciel ezekkel kapcsolatban kicsit szkeptikus vagyok, de hát az eladások nem engem támogatnak, így inkább belegom a szám. A lényeg, hogy ezek egyike részlete az a Need for Speed, ami még igen nagy névnek számít az első játékokban, aztán folyamatos romlás mellett a sorozat címe kicsit bekoszolódott, hogy végül a sorozatgyártások-ra ráálló cég visszahozza annak hírnevét, és az Underground-szerű, illetve a Most Wanted és a Carbon így már újra karolt a pénztárcánál. Eppen ezért nem meglepő, hogy idén előálltak a legjobb, ProStreetre keresztelt verziót (ket oldalsó teszt a Kotak #110-ben), amelynek persze igéretét fűt és fűt, avagy minden sokkal jobb és látványosabb és... blablabla.

Persze [ahogy senni szokott] a belgáért egy rész megvalósult, és van, ami ígért maradt. A ProStreet ugyanis elment egy feltráfi felszámolótor irányba, amelynek természetesen a tuning adja az alapját. Van látványos, ám csak félig realizi-



## MARTIN BELESZÓL!

Nekem maga a game már nagyon tetszik, de most a inkább a szingli... esetleg egy éven kettő... játékmódok szavaznak az... mondjuk a nyitni sem lenne rossz mód... de ahogy a Gábor mondja a győzelem feladására és beírására meg... a... tekinthető... Alig értem be a világot... mert pont a konzol... gábor... lennének... kizárható...

kus törés, meg jó kis motorbörgetés, csilvili csajok és verdák, sok-sok fűt és verseny, no meg saját truckgyűjtemény, amely mindenre jó, csak nem hallgathatónak (tudnám, minek van a merevlemez, amit már a sima Xbox is kihasznál a zenei aláfestés terén - bár jobban belegondolva az EA okl... a részben a saját dalait erőltette a játékosoknál... annyira ezüst a vásárló igénye). Sajnálom, de nekem a modernkori NIS túl hasznos, túl kicsis, és túl trendi - utóbbi már csak a nagyon menő tuningolás látványvilág, a menők hiperpatvatos stílusa, és a fülemnek meglehetősen emészthetetlen zenék miatt is igaz. Ettől függetlenül, akik idáig élvezték az elmúlt évek NFS-terest, azoknak most is lesz okuk az izgulossra és az éljenzésre, hiszen a ProStreet a lejártok mellett is talán a legjobb epizód a sorozat újjáélesztésére (nem konzoljáték, hanem játékosvilág szempontjából) megjelenése körül.

Ahogy az ebben a számban leközölt kritikáimmal meg szokhattok, ezúttal a online módot kerül a célkeresztbe, már amennyit tudok azzal kapcsolatban. A mondat vltóbb (meglehetősen szomorús) része azért született, mert EA valószínűleg nagyon elg... ott a dologgal kapcsolatban, hiszen a tesztelési három nap alatt a szerverek megadta módot (leállítás) nem engedték fel - pont karácsonykor, amikor a legnagyobb igény lenne erre, hiszen mindenki ráér, ami azt jelenti, hogy a játékosok kétféleképpen szavazták meg a módok kipróbálását. Az ok: ahogy a MoH esetében, itt is találhatunk értéket (rangsorolt) és nem értéket meneteket, a nem rangsoroltban pedig csak a normál versenyen mérhetjük össze erőnket a többi játékoskal (gyors játékkal: Quick Race) - igen, így van, az értékelési módnál kell a szerver is, hiszen az tárolja és összegzi eredményeinket.

Hozzáteszem, hogy elvileg nem sokat veszítettünk a szerver ideiglenes hiányával, mivel a rangsorolt mérkőzések látsz is a Quick Race lehetséges fel, illetve ehhez még jönnek a versenynapok (Race Day), és ennyi. Utóbbi esetben ugyanazt kapjuk, mint az offline esetén, avagy a különböző játékmódokat összehasonlíthatunk végig a pályákon. Készíthetsz saját magad is versenynapokat, és ezeket a barátaidal is megoszthatod, így online együtt is csatláozhatsz a saját készítésű kizáródnak. Nem sok, de több mint a semmi.

Amúgy a kis gyorsversenyimnél sok jó tapasztalatom. Nagyon is látványos, és a kérés megannyira alacsony, hogy a bentlők még meg is ismerhetik a felszámolótorokat. Próbázzák próbálkozásom alatt vltó versenyi vígjátékos látványt (ezt nem tudom másoképpen nevezni), meg mindenféle, minősíthetetlen alak, akik csak azért szórakoztak, hogy a másikat kiközösítsék és őrül, vagy felkenjék a falra. Persze lehet, hogy mindez csak azért volt, mert a nem értékelési versenyeknél nincs tét, de az ötletük után



már kedvem lenne a hagyományos versenyekhez, inkább lövöldözni (MoH), vagy rapkedem (BA2).

Mindent összevéve tehát nálam továbbra is ut a NFS legújabb része. Tehát, már csak elöltemletim miatt sem, bár mentés-gemre legyen mondván, hogy minden új részhez 'szűzen' ülök le, mert kutyából ugyan nem lesz szalonba, abban mindig bízom, hogy mindig lehet jobbat alkotni valaminek. A grafika elég szép, bár szerintem bőven nem hozza ki a gépből a maximumot, az irányítás nagyjából rendben van, és a hangulat rossz, de a csapatok már elvileg nekünk egy párás, és a minimális verifikáció, illetve az újjáélesztés gének tudása maximum 60-70 százalékosan kihasználja, így kicsit letrabozott grafika nem tud örömet éltetésre készíteni. A sorozat rajongóinak ajánlom a programot, mások azonban óvatossá kérésükre hozzá, hiszen ez ugyanaz a Need for Speed, mint amelyikkel az előző három résznél is találkoztunk, csak éppen most ProStreet néven van eladva. Itt már kész rohéneket tartom, hogy szektoros és hasonló módokkal villagnak a készítő, ami ha jól belegondolunk, ugyanaz, mint a normál verseny, mivel egyrészt az nyer, aki leggyorsabb, avagy az összesítésnél a leggyorsabbban ment végig az adott szektorokon... eltérő minimális, kóba akkor, amennyi az újkor NFS-játékok között észlelhető. Kértem nem elküldeni a jó deis anyámra, mert egy drága jó osszony, plusz szólószabadság van, és ez csak egy vélemény, nem pedig szentírás.

Bajtás Gábor  
bajtagabor@gmail.com

## NEED FOR SPEED: PROSTREET

EA  
MÁS VERZIÓK: PS2, XBOX, PSP, DS, Wii

grafika:	jó
játhatóság:	jó
szavazás:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos (8 online),  
ds 5.1, 720p

✓ zűzés és zűzés, némi tuninggal kezelhető  
X valahogy még mindig nem az igazi

**7.5 pont**







nitrolantánl  
egyr  
összekészítve marmaronkőre a hátul  
lőőrhátk tankja lelt az  
rakítak a negy  
miért meg  
addón a Castro elhe  
krista  
es  
al  
újba  
nem gyors  
Az ezt  
Devil's Weekend  
mar  
Is lant  
maz  
a  
weekend  
9  
3  
térmetesen  
újtabb ó gépezet  
or  
V8 as  
es  
egy  
a kamionhöz  
vagytre  
piact  
Altos Governor  
alo

[illegible]





A word cloud of Hungarian words related to family and relationships. The words are arranged in a circular pattern, with some words appearing more frequently than others. The words include: szóba, egy, neve, ami, egy, akáran, mari, áket, nehaz, f, a, rambol, egy, Az, ot, egmies, a, t, szelen, a, kárben, nem, a, g, lunk, a, birtoklazo.

id es o t. pules egy cso  
 a Meri a Warhawk  
 nem a  
 ikreben nem ami egy  
 felő turbinával  
 nézek így ki a  
 es elektromos  
 a eg ami  
 alkalmas in in  
 Bár a kakénál is oz  
 volamin né  
 zárólúzt  
 a von

nem úgy díjón  
láttnak egy  
egy k g l r n mág von utason f/  
egy g i á v o vn a  
it a a az  
a gép kell Am a g nem's  
vinni fe  
ehat. Az ha it aót fen  
tek al gyorsan k akaratunk vet  
fi is s nem  
A jätel a automatikusan p  
ad a a közöl  
ad

Doxon



**MARTIN BELESZŐL!**

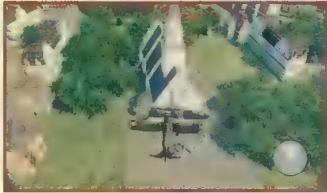
"Rohadt jó repülés game, átlagosan pedig elégséges. Szóval nem érdemes rátenni!"

**M**indig is jópofa dolog volt a videójátékok világában, hogy olyan dolgokat is kipróbálhassunk, amilyenekhez hasonlóan ■ való életben soha nem lesz lehetőségünk – éppen ezért külön élmény, amikor például egy lokáci buszsofőr személyesítünk meg, vagy metrót vezetünk, esetleg szimpán lovászunk valamelyik nagy háborúban, de szintén hatalmas móka, amikor egy repülő kasznit vezetve merülünk el a hobbierék felhők között... legyen szó szimpla repkedésről vagy éppen szintén világhírhírú gyilkorlól. A **Blazing Angels** pont utóbbihoz visz el minket, bár a második rész már kicsit elrugósodik ■ valószínű „szürkeségétől”, amely az első részből várt ránk, és ezúttal több kudarcs és mindenféle prototípus, fejlesztés alatt álló „csodategyek” állnak a mi vagy éppen ellenfeleink rendelkezésére.

Persze ■ cél a szokásos, hiszen a kezelési eljárástól kezdve beemelgetés után következő missziók felvonulatának mindent, amit csak észsző játékos és játéklemezítő elképzelhet egy repülés/lovászós videójáték esetében: céljaink megvalósítása, helyszínek lebombázása, epikus legi csaták és minden, ami szemnek és számnak ingere. Ezek közé becsúszott egy-két monumentális élmény is (például a nagy leghajó körüli adokkapok), pláne, hogy a környezeti időnként igen impresszív (bár alapvetően nem vagyok elájulva a megjelenéstől, már csak a képrészlet problémái miatt sem), ám a teljes egész sajnos így is untató egy kicsit, legalábbis nekem is az a véleményem, mint Krisznek, hogy a játékmotor erősen hajlamos a monotonizásra. De nem ezúttal elhagyjuk a hagyományos tesztelési formát (ahogy ebben a számban mindegyik cikkemnél), és rátérünk az online módokra, aki pedig további játékok információira vágyik, az lapozza fel a 108-as számkunkat.

A **Blazing Angels 2**-ben való elmerülés után igazi meglepetés, amikor felszállokunk ■ hálózatra (multiplayer van lóban és osztott képernyőn is, de számunkra most nem ■ a lényeg), hiszen ■ felmerülő lehetőségek alapján nyugodtan elmondható, hogy a játék az egyik legkomolyabban kidolgozott multival rendelkezik. Nem elég ugyanis, hogy egyszerre tizenhatan oszt-hatjuk egymást és a gépet, de erre ráadásul igen sok fajta mód is a rendelkezésünkre áll.

Kezdetként ott a **Solo** verzió, amelynél mellőlünk mindentől csapatunkról, ezúttal csak és kizárólag magunkkal kell foglalkoznunk. Ebben ■ változatban az alábbi lehetőségeink vannak: Dogfight (klasszikus deathmatch, vagy az adott pályán mindenki-mindenki ellen van, és lőniöd kell mindenre, ami mozog), Aces High (az lesz az úgynevezett Ace, aki először megöl valakit, és onnantól nem lővök le, az is marad – aki megöli, az veszi át a szerepét – fontos, hogy csak az Ace szerző pontokat, és a játéknak az időlimi végével, vagy az adott pontszám megszerzésével lesz vége), Seek and Destroy (minden ellenfelet meg kell ölnöd egyszer, amíg valakit nem lővök le, egy jelzés mutatja, hogy ő még célpont... természetesen a már lelőtt célpontokat is üldözbe veheted és gyilkolhatod, de csak addig kapsz pontot valakitért, ameddig ő célpont – vagyis mindenki csak egyszer ér pontot), valamint a Racing (szimpla versenyzés).



A **Co-op** (kooperatív) módban a játék nevéhez híven össze kell fogni a többi játékoskal, ami azt jelenti, hogy a térság egy csapatban játszák, és így kerülnek elő ■ különböző játékmódok: Kamikaze (a gépi ellenfelek öngyilkos stílusban támadják a bázist – értsd: beleröpülnek –, amit ■ játékosoknak kell védelmezniük – a játék akkor ér véget, ha ■ bázist lerombolják, vagy amikor ■ támadók már mind leléptek), Campaign (hagyományos kampány, vagyis missziókat kell teljesíteni, csak éppen a többi játékosal együtt haladva, egymást támogatva), Skirmish (egyszerű terület-feladász móka, időlimi, és kötelező missziók nélkül).

Az utolsó, **Squad** mód pedig két csapatra osztja a bejelmező játékosokat: Dogfight (szintén deathmatch, csak éppen két csapatot, vagy az ellenséges csapat tagjait kell célba venni), Kamikaze (a már kitárgyalt játékmód, ám ezúttal a támadókat is játékosok irányítják), Assault (ugyanaz minden, ám az előző móddal ellentétben nem csak öngyilkos merénylők módjára, hanem normál küzdelem is támadható a bázis), Capture the Flag (hagyományos zászlóharadás játék), Epic Battles (két csapat, különböző feladatok elvégzése a harc alatt... nyommi).

Khmm, tudom, kicsit gyorstalpaló módon lettek előadva a lehetőségek, de sajnos mindez csak két oldalról lehetett volna bővebben kifejtetni. És hogy milyen az élmény? **Annak, akinek ■ normál játékosok küldetését tesztsek, biztosan be fog jönni az online módok, hiszen sokkal izgalmasabb ■ többiekkel együtt repkedni és gyilkolászni (a csapatunkba nagyon jó, ha nem egoizálós fogsz ki), ám számomra ■ multiplayer is ugyanúgy unalmomba fullad egy idő után, mint a szimpla offline játék. Talán bennem van a hibó, de egyszerűen ez a **Blazing Angels 2** valószínű nem fog meg. A grafikai megjelenítés nem valami lehangoló, ■ feladatok hamar unalmasabbá válnak, és az egész valahogy olyan „műanyag”. Ne kérdezd, ezt hogy értem, jobban nem tudom megmagyarázni. A Secret Missions-t vagy imádni fogod [ha fanatikus vagy a repülőknél és légitáncoknál], vagy szimplán érdektelen lesz számodra – és bár az online multiplayer elég pofás lett, a lényegben az sem változtat – így a vásárlást csak akkor javaslom, ha ■ előbbi kategóriába esel.**

Bőljés Gábor  
bojtasgabor@gmail.com

**BLAZING ANGELS 2****- SECRET MISSIONS OF WWII****VERZIÓ: XBOX**

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szerkesztőség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (16 online),  
720p

✓ világhírhírú repkedés, kíméletlen online multi  
X valahogy érdektelen az egész

**7 pont**





# KengoZero

[illegible][illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

GENKI  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1- 2 játékos (2 online),  
dd 5.1, 720p/1080i

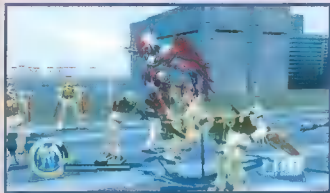
- ✓ szamurájok, katanák
- X ingerszegény környezetben

### 3 pont

MARTIN REEVE

az énekes  
fog





Talán nincs is a felkelő nap országában – de még Japánon kívül sem – senki, aki nem ismerte volna a Dynasty Warriors szériával, ha kedveli a videójátékok világát. A tradicionális sorozat a manga-anime-videójáték örök nyertes trió hálójában az egyik olyan japán slágerek egyike, amely bármely formában, szinte kivétel nélkül képes milliós nagyságrendű eladásokat produkálni. Talán ezért, és az időállóság megőrzése érdekében döntött úgy a Koei, hogy látványi hadakozást követően kicsit falkavarja a DW körüli posztad állózat. A mixtúra elkészítését dala harcban nem nyúltak mellé, ugyanis a hihetetlenül populáris Gundam dinasztját szemelték ki a bomba megépítéséhez. Bár az eredmény kétségkívül fellobbant, ereje inkább csak egy kézigránátéhoz volt hasonlítható, amely

bolkar, mert ezek nélkülözésével rövid időn belül az ambuláns különít majd ki, gubbasztó és vicsgó ábrázolást köré. Mi az akkor, ami változott? Apró fejkavarrással megállapítható, hogy nem sok minden, de a korábbi megszokott leudás japán világ vasillás felvonul, és a botokkal kuro segédmunkásai helyett most névtelen Gundam robotok áldottái viszi előre a cselekményt. A sztori ugyanis az egyik legjelentősebb mozzanat a játék útjaitra nézve, akár a klasszikus jeleneteket, akár a beszórakozott éjszakai végtermékeként szolgáló jóabb fejezeteket értjük alatta. A DWG Official és Original játékmeneve ugyanis két írástól különül el, így a klasszikus manga-anime, illetve a futurisztikus gundam-szimulációk számára is adott – mint a játék megvásárlására. Míg az Official mód a Mobile Suit G,

vártam volna – a táj minden más lehetne, csak nem monoton és kiellen, hiszen az egyhangúságból az akció közepette is tulzot nagy dózist kapunk... de nem, ez még a világűrben játszódó összecsapások alkalmával – változik. Aki az antigravitáció hatásait várja, ismétlenül kiabándul: a nagy bűdös semiben hadakozva furcsa érzéseket max. az inspirációban hiányt szenvedő fejlesztők általólavágya ábrázhat bennünk. Az ellenséges hardtől maga alá csúszd. Al sem érdemel különösben említést – ellenséges területre lépve birkomád körülvesznek minket, és addig nem is nagyon támadnak, amíg be nem indítjuk a pótlóg darálólepet. A mellékn szegődő csatlósúnég eseten szinte semmit sem veszünk észre a segítségből, a meghátráló harci kedvnek köszönhetően pedig a szövetséges is inkább púp a há-



hatalmas füstfelhőjében erőszakosan boronlta össze a Mobile Suit Gundam és Dynasty Warriors szcenák szerelmeseit. Hogy két ilyen monumentalis erő hogyan fér meg egymás mellett, alójában a univerzumok ászdarállásában rejlik. Míg a játékmenevet és a harcrendszert a DW-ből nyúlták le teljesen, addig a történetet, illetve a látványvilágot a Gundam-sztárió ártórsorolját, illetve pilóták a telelések. Eppen ezért, ha korábban már volt szerencséd DW játékhöz, akkor a DW: Gundam sem fog nagy meglepetéseket tartogatni. A formula ugyanis továbbra is „King of the Hill”-szerű, kökémény kaszabolós stílusú épít, amelyben egy hős bőrébe (illetve egydirere szabott Gundam páncélzatból) csöppenne szó szerint utat kell vagnunk magunknak a hullámszerűen érkező milícia G gyűrűjében, a megszerzendő területeket cserébe. A térkép kulcspozícióját felvő hadjáratok közé olykor-olykor becsúszk egy változatosabb feladat is, így a monoton kaszabolást felváltandó utat kell biztosítani a szövetségeseinknek, fontos személyeket kell megvédeni a szállítás közben, vagy meghatározott számú és típusú célpontot kell likvidálnunk megadott idő alatt. Azonban akármelyik küldetés is nézzük, mindegyik ugyanabban a monoton bombanyomkodásból és inahégygyuladást okozó kombok pöléséből áll... kár, hogy a DWG mellé nem jár vízes csúszkázó, vagy felavatoma ro-

Mobil Suit Zeta G, és a Mobile Suit G ZZ Anime szorozatok Universal Century időszámjának fontosabb eseményeit eleveníti fel, addig az Originálba bókve egy fikcionális sztori alakulásában vehetünk részt. Utóbbi ugyanis Mobile Suit G Wingek, Mobile Fighter G-rk, és Turn A G-rk fedélzeti fülkéjébe enged betekintést azzal a céllal, hogy a naprendszerben felbukkan, mellette a föld pályáját keresztvő új bolygót ne engedjük becsapódni az egykori otthonunként szolgáló planétába.

Ami az Original opcióit egydívű teszi a sorozat elődeivel képest, az a történet előrehaladásával felbukkanó interakció, amely különböző Gundam szorozatok szereplői közötti párbeszédet valósít meg. A készítőinek hosszas analízist követően mindig sikerült egy-egy kulcsmomentumot kiragadnia a cselekményből, amely kaput nyit a különböző szorozatok egybekapcsolására – ezért írhatnánk meg az új, hogy akár az X-108 G, és a Wing G Zero szereplői is harcolhatnak egymással, vagy egymás ellen a változatos csavarnak köszönhetően. Bár a különböző G-szeriák meglepően nagy pilóta és harci robot hozzáadott bírnak, valójában nem sok különbség van közöttük játékmenevet szempontból: a karakterek nagyon gyakran hasonló formában mozognak, és kezelik a fegyvereket, így az egyetlen komoly variálható opció a misszió előtti testre szabható skillék, és fegyverzet elegit ki. Az új mozdulatok, harci technikák és képességek természetesen a harcmezőn produkált teljesítményünk arányában nyílnak meg, azonnal nem látjuk a játékmény hatásuk.

Látvány tekintetében nincs túlzottan rossz pozícióban a DW: Gundam – valahol a középső és a jó megcséjének határára tanyázik, látványos akcióelemekkel körítve. A hangulat a gundamisták számára elfogadható lesz, hiszen melyik rajongó ne élvezné a szépen animált robotok közötti cselekedtet, amelyben az energia szvord így szeli kette a páncélzatot, mint a kő a vajat. A robotok harci animációja is egész jó, bár azért kulb szóró átalakult és mozgást ne várjon tőlük senki – pontosan olyanok, amelyek nem farsztyók a szemét a monoton kaszabolás alatt. Személy szerint a környezeti hatásokkal is többet

ton, mint hasznos taktikai tényező. A játék fantáziálansága és apró, bosszantó malőrjeire ellenére ideig-óráig képes ugyan lekötni az embert, de tartós addiktívusá válnásúnég még a Gundam és Dynasty szimulációknak sem okoz. Bár hiányzik belőle a fűz, a geekek minden bizonyán ezt is megveszik majd – ellenben velünk, akik inkább megvárjuk a következő epizódot. Merthogy ezt is biztosra vehetjük. Who's next?

Mobile STR Gundam  
singer@576.hu

## DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

NANDI BARDU / KOEI

MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavazás:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 játékos,  
720p / 1080i, dd 5.1

✓ ezernyi gundam menettel  
hetemes cselekedet, fegyverrel verve  
X főtér tóné paraszt módjára, kis és fóká bárral

5.5 pont

### MARTIN BELESI

Valójában az első középső, ott a Strikeri vágóvanyason álltunk az Alpha Buss a Gamma DW X Zeta SD gundamok, egy új asztal masolygott, de azt a játékok nálam még az a kis interjúmra sem mentette meg. Ez a game nem csak robotokról szól, de robotokról is, és az a kis háttérrel, azaz a történettel, azaz a karakterekkel, azaz a világával, azaz a...

# XBOX LIVE ARCADE BEMUTATÓ

## BOMBERMAN LIVE

**S**ok más klasszikushoz hasonlóan a Bomberman is felült a Live Arcade egyre népesebb felhőzatalán. Habár alapjában nem változott a HD felbontásnak hála kimondottan pofán fest, online akár 8-on is játszhatjuk (offline 4-en), különböző játékmódokkal tarkították, és a lakónak egy bomberman-szerkesztői is, ahol tetszés szerint alakíthatjuk karakterünket. A játékmenet lényege, hogy a fix blokkok között elhelyezett bombákkal kirabantsuk a feleslegeket, és idővel a többi játékost is ártalmatlanná tegyük. Természetesen a többiek bombái kevésbé veszélyesek, így sok minden műlhat a gyors reflexeken. Szerencsére a irányítás teljesen dinamikus, így hamar el lehet sajátítani az alapokat, bár a sok jópofa power-upnak hála, a meccs végére mindig nagyon neccessé válik a helyzet, gondolok itt pl. az egész sorokat letrobantó bombákra. Kellemes és szórakoztató árkd klasszikus modern kiadásban, a 800 pont pedig nagyon is korrekt ár.



## CARCASSONNE LIVE

**A**blás kártyajáték a Sierra Online-tól. A klasszikus Carcassonne-ban hatalmas birodalmakat emelhet sz ellenteleddel versengve. A szabály szerint a 24 féle kártyalap során következőt csak oda teheted, ahol az passzal is a már lefeleltelt struktúrával, amely alakzata leginkább egy amőbajátékhoz hasonlóan terjeszkedik minden irányba, ahogy növekszik a birodalom. Aszerint, hogy milyen mintázatokkal rakunk ki, létrehozhatunk utakat, farmokat, várakat, kolostorokat stb., melyeknek alapból van egy adott pontlétszám, ami még növelhető is, amennyiben polgárokat helyezünk el rajtuk. Hogy egy mintázatot ki kezdett el, vagy hogy hányan vettek részt az építésben, az mellékes, ugyanis a pontszámot az kapja, aki be is tudja fejezni. Előfordulhat azonban, hogy egy-egy mintázat két játékoshoz is tartozik. A szabályok persze idővel egyre bonyolultabbá válnak, és az alapstruktúrákon túl továbbbonyolódik az omagy is összetett online stratégia, melyet 800 pontért mindenkinek csak ajánlani tudok.



## CENTIPEDE / MILLIPEDE

**K**Atori árkdklasszikus egy csomagban. Az 1980-as Centipede, valamint a '82-es folyórtól, a Millipede neve is arra utal, hogy különböző csúszómászók egész hadával kell megküzdeni. A szorított lévellel ellentétben hajráknál csak balra-jóbra manőverezhetünk, valamint van egy kicsi függőleges mozgásterünk is, hogy a velünk egy szinten közlelt ellenteleket is kikerülhessük. A legveszedelmesebb ellenfél egyértelműen a Centipede hernyó, mely találatkor kisebb fejcsékre hull szét, így pedig már igen nehéz kilőni őket a védelmet nyújtó gombablokkok között. A Millipede-ben még több csápssal lennyel kell bajlódniuk, ellenben beiktattak egy DDT-bombát is, mely robbanásakor méregtelhet bocsát ki magából. Mind a két játéknak elérhető a felhangosított audiovizuális, valamint egy alternatív hardcore változata is. A két klasszikus ugyan nem különbözik sokban egymástól, és egyik a két le nagyon sokáig, ellenben hamar rá lehet érezni az izűkre, szórakoztatók, 2-en is lehet őket játszani, és az egész csomag csupán 400 pontba kóstál, így érdemes kipróbálni.

Krisztián  
rajkriz@freemail.hu





Róka rege róka, mese-mese máika, avagy a mítosz történetek a beteg hétfői sárkányról, akiknek végül csak két szárnya nőtt... azok is keresztben. Ime az alapkösz, amely csak rajzfilmszerűen, az emberi képzelőerő klasszikus rojesz-közéinek segítségével élte. A hagyományos értelemben vett rajzfilmek és a modern számítógépek által élte kellett világ határmetszéi lassan, de biztosan teljesen elűnnék, mi pedig örömmel élvezhetjük ki a digitális forradalom termékeinek végső formába öntött szépségeit – már ha vannak neki. A nagy karácsonyi hajrában épphogy kiláttuk L'écad Ramy, a jópata patkány szakképzőiskolában tett párizsi kiruccanását, máris itt a következő áldozat: Barry B. Benson, a Dreamworks Animation egyszemélyes rajzfilmjének, a Mézengúzának (Bee Movie) ifjú főhőse, aki egy izig-véng fiatalok számára készített jópata videóitokban viszi tovább a mozivásznon szerzett sikerét. Ó, pardon: legalábbis próbálja.

A filmekből készült videóiték adaptációk általános megjelése gondolat nem kell nagy meglepetést senkinek: néhány eset – különleges kivétellel eltekintve egyáltalán egy mindegyik funkciózatlan, pénzhozásig tucatermek, a játékipar megért, ám jogszon kitöltőzt nemzetsége. Az esély, hogy egy filmes temetővel rendelkező inkarcózi gyermekek számára készült környezettel és főhőssel jelenik meg, csak tovább ront a helyzeten – szerencsére a Bee Movie nem lenyerte bele teljesen a „jóba”, még van esélye bizonyítani a becézett korosztály körében. A jópata Dreamworks Animation produkciót felhőtlen fejjel komanyvenni ugyanakkor nem szerencsés, ellenben a család fiatal tagjai (aki természetesen látták az azonos című mozifilmet is) nagy valószínűséggel örömmel fogadják majd a szerethető méhecske figura kalandjait. A játékok fejlesztő Beexon ugyanis döntő többségben a mozivásznon ismerts jeleneteket foglalja játékos formába, igaz töltésként saját ötletet is belecsempésze a végeredménybe.

Bár a Bee Movie Game főként a gyűjtögetés és repkedés feladatokra épít, akadnak azért más meglepetések is a sorolyban. A méhekademiáról kikerülő Barry életét ugyanis nem a kopárban lüke képzeli el, ezért szinte bármilyen feladatot bevállal, hogy bizonyítsa. A vágóvált hivatás művelése pedig nem ál másból, minthogy főhősnünk izgalmas és veszélyes kalandokba keveredve teljesíti a méhekre szabott feladatot: gyűjteni a mézecsucprakt, beporozni a New Hive City szépséges virágait, ápolni a fonyódokat, és levadászni rajra veszélyes szitakötőket, vagy ellenséges darazsakat. A fő játékelemeket színesítendő, a különböző helyszínek északoltása (szél, vod és grúli száguldozásban vehetünk részt (hol a jópalkák, hol pedig a városka autói közül), amely a sok akciójátékból ismerts gyors gombkombinációk benyomásával teljesíthető színeket tartalmaz. Bár szabadjára is repkedhetünk a környéken, a gyors közlekedést elősegítendő, felpatlanhatunk az autókra, amelyekkel világmózsáron a kérdéses helyszínr érhetünk, ha úgy kívánja a helyzet. A rövid kószkázást és repkedést követően azonban rá fogunk jönni (az idősebb korosztály legálábbis), hogy a metropolisz csak eleinte tönk



nagy kiterjedésűnek, idővel ugyanis átlagos kisváros méterére zsugorodik a szemünkben.

Apróp, város: New Hive City külső, szabad égbolt alatt játézdó szintjei biztonságos és kevésbé veszélyes területekkel is felárlenek, azonban a ledurrogatható darazsak és egyéb repülő rovarok mellett bizony a gyakori felhőszakadások a nézőnkül kell – mivel a méhek alapvetően nem kedvelik a nedves körülményeket, ezért külön képességgel rendelkeznek az ilyen esetekre. A méh-reflexeknek Barry sincs híján, így akár az időt is képes felhasználni (vagy magát kellően felgyorsítani) ahhoz, hogy repülés közben az esőcseppeket kikerülje – igaz, a funkció csak néhány pillanatra érvényes, ám ez elegendő lesz ahhoz, hogy valamelyik közelben található fedezéket elérjük. Ha nincs kedvünk allandóan ugyanazokat az útvonalakat bejárni (vagy már felcsúszott az összes mézecsucprakt a környéken), felpatlanhatunk a Barry által északolték legyőzöttakokra, amelyek világmózsáron tavorepítenek minket. A szükséges objektum felderítéséhez a Bee Vision képesség használható (minden biborszínűre változik, csak az object item marad rózsaszín), amely csak pontosan annyira lesz segítségünkre, hogy am ragadjuk le tölzaton hosszú ideig egy-egy pályaszakasz látószög megoldhatatlannak tűnő feladványát elölt.

Összességében tehát a Bee Movie Game nem fog különösebben nagy okádályokat göröngyöztetni senki elé, nehézsége nagyjából a fovanthok lekínthető Age szintjén mozog. A szereplők fizmiskója, és arcminimájó kivételesen jóra sikerült, így a szerethető teremtményekkel karkított történet abszolút eleget tesz a fiatalabb korosztály elvárásának. A BMG – bár feltehető, hogy a család szemé-fénye nagyjából tisztában van az alapsztoriban látómatokkal – az inspirációként szolgáló mozifilm megtekintése nélkül is élvezhető formában találja a történetet. A látvány olyan, amilyen, de a jópata hanghatások, a gyors sebesség és a háttérben zajongó autók, méhrajok, illetve állóelemlen tárgyak sokasága túlrá elvonja majd a figyelmét, és ideig-óráig biztosan lekötik majd a rászorcsontok figyelmét.



## BEE MOVIE GAME

aktív játék  
100% szórakozás, 100% játék

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavetartalom:	közepes
hang:	jó
hangulat:	elmegy

1-2 játékos

dd 5.1, 720p/1080p, mentés 80 kb

✓ Jópata karakterek, környék szórakozása, pár megnyerhető akció tárgyasság: stuff X csak ideig-óráig igaznak, néhány feladat: és helyszínr iszonyú gyengéren sikerült:

6 pont

Viscavac & Stinger

### MARTIN MATEJKA!

Alkotóiban sokszor méhecske-vogok, és lebecsülni a szajjak bibiára különösen. Azért a porcsin nem akart, ezért úgyis meg úgyis megmozdított. Ezek között nem csak a méhek, hanem a méhek is.

[illegible]

**ESERNYŐNK VÉDELMEBEN  
BIZTOS AZ EMBERISÉG JÖVŐJE**

A			kidősa		és
	sorozal		sikerre		
a		grömszt		a régi és jó	
ismert		ezen		g	
hísen túl	von	ü		Az	
	is ez a		californiai	azon	
nacio	is				
	g		egy	ü	
is		Chris		Jill	
szerepet ad az	Umbrella	megbuktatásában			
	Észak-Amerikában				
	er 7-én debütál	7-én			

az a legelőbb és a leghalibb  
szertint a sokat és a leghalibb  
földalatti A remek találat közöri  
Nunchuk a  
falszede vizsant mivel a  
gazi nag en len i  
az összes ellenfél a két-  
aki lal a  
Hon való árszalag  
termesze





[illegible]

Az elmúlt években a lakosság körében a leggyakoribb válaszok a következők voltak:

Életkor	Leggyakoribb válaszok
18-29 évesek	1. a társas élet, 2. a szabadidő, 3. a hobbik, 4. a család, 5. a munka
30-49 évesek	1. a társas élet, 2. a szabadidő, 3. a hobbik, 4. a család, 5. a munka
50-69 évesek	1. a társas élet, 2. a szabadidő, 3. a hobbik, 4. a család, 5. a munka
70 évesek és idősebbek	1. a társas élet, 2. a szabadidő, 3. a hobbik, 4. a család, 5. a munka

## RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

www.4mat.it

## 7.5 pont





**B**ezemben a Nunchaku, jobb kezemben a Wiimote, és most épp egy tüzepart tetőjén pörgök, immáron fél perce... azaz róla, az elelőhűg és a Tony Hawk viszonyát a SKATE már sikeresen lebukatta, mikor pár hónapja bemutatta, hogy hogyan is kell egy mai tüzepart deszkás anyagnak kinéznie. Azóta más szemmel nézünk a TH játékokra – nem mintha utóbbi részeknél nem kezdők volna már érezni a fűsültséget. A Tony Hawk valójában inkább Tiny Hawk. Afféle nagyvörös mókásos, amelyben lesznek deszkák a korláton, összeállnak a berendezési tárgyakat, parádicsommal dobáljuk meg a járókelőket, és közben hű, de jó felek vagyunk. Nem megbánva a Tony Hawk rajongókat mondandó, de a sorozat részről-részre folyamatosan veszítette el deszkás jellegét, és lett egyre inkább középkeresztű boromkodás deszkahatón.

Első lépésben adódam a játékok egyik haveromnak, aki annak idején az összes Tony Hawkot végigjátta, mégse mondanám keményvonalas videójátékosnak; egyszerűen a Wiit elvileg neki szánták. Próbálta, próbálta, de a fél órán át tartó próbálkozás után inkább feladta. Kiszervezési tóni szerint ilyen rángatással a deszkát, és még ha nem is lenne az: mi a Shunt '90-es évek elejének nagy PC-s játéka) grafikai gyökérség? Na nehogy megértődjenek a Nulajók, senki nem mondja, hogy ez lenne a gépek tudásának csúcsa, csupán úgy látszik, a jöpotának/jöszereinek szóni irányítás a játéknál erősen csodát mond, és nincs ott a csill-vill grafika sem, ami megintse a anyagot.

## TOVÁBB IS VITTA

MARTIN FÉLŐVITTI

Azt nem mondhatom, hogy nagytábla elkerülnek a portok: ha jól számolom, az már vagy a tizedik kupa, amelyről már készült teszt, de amit rendhagyó módon ezúttal én követtem el az előző számban. Ez amúgy Kényes lett volna, csak a galád, szakadás szerinti – összes közepes kupa tesztelését már bízta (nem, a Zedánál én voltam az erőskezes). A Wii-s Tony Hawk ugyanis a PS2-es anyag

egy-az-egybeni átlátása. Ezért csak címszavakban a legfőbb jellemzők: háromféle képesség szerint fejlődünk a karrier során: career, hardcore és ragger. Mindegyiket külön feladatok és bejáratások színesítik, és természetesen frankó cuccokat is kapunk közben, valamint kétjátékos mód is akad. A három deszkás képesség elég eltér egymástól, ennél fogva a deszkások elég összetettek mondható. A kérdés csak az, szórakoztató-e?

Sok Wii játékot láttunk már, de talán egyik a próbálkozott be ennyire ellenmondásos dologgal, mint a Tony Hawk. Maga az alapjáték, hogy hadonászással irányítunk egy deszkát – ne szépségünk – eleve halálra van ítélve. Egy inom, érzékeny, precíz műsziert kell meglehetősen elnagyolt, elszabott mozdulatokkal szabályozni. Valami köcsér. A Tony Hawk Wii ehhez képest – és hangsúlyozom ehhez képest – egy fokkal az „elmegy” kategória felett teljesít. Nem olyan borzalmas ez az irányítás, csak rá kell érezni. Nem olyan hiányos az ötlet, csak hozzá kell szokni. Nem akartam megszokni! De hisz ezert vettem Wii-t, nem?

A játék a Wiimote-át és a Nunchaku-t használja, és legjobban pilonálisan elég határozottan működik, ahogy jóval és bal kezünkkel linomán/durván összehangozott mozdulatokat végzünk, mint valami ügyefogyott karmester. A mozgásérzékelés persze csak lassított módban áll rendelkezésünkre, normál körülmények között szerencsére (?) a kinéznek minket vele. Az alap irányítás az A-val való ugrás és a B-vel való grindolás, azaz a szokott módban történik. Nail-The-Trick módban (előhazsú: Z+B) éppúgy, mint normal esetben, értelemszerűen egymásba kell hozni a deszkát ahhoz, hogy landolni tudjunk, a kombók egymásba való átlátásához pedig abban a pillanatban kell megörögnünk a deszkát, amikor a lapja felénk néz (vagy egy picit előbb). Ha be akarjuk fejezni a trükköt, nyomjuk be még egyszer a Z+B-t.

Miközben egyébként a mozgásérzékeléssel beszélünk, ne felejtjük el, hogy a gyakorlatban az egészen nincs akkora jelentősége. Mithelyis az ember keze rááll a irányítóra, onnantól kezdve

egy dolog számít: mennyire kényelmes. Ez a bemenet, az input, a befektetett energia, mely úgy jó, ha minél kisebb. A „hadonászás” csupán annyi a probléma, hogy túl sokat kivesz az emberből, és ennek ellensúlyozására a produktumnak felelősen szórakoztatónak kell lennie ahhoz, hogy egyáltalán megírja a játékot – hisz azt senki se muszájából teszt; ennek kapcsán érdemes elgondolkodni, hogy vajon mennyire átlagos gamernek való-e, egyáltalán nekik való-e az a fajta irányítás, és vajon mennyivel egyszerűbb két műanyag formát rángatni a levegőben, mint párgombot betárolni? A játékban ami a egyetlen értelmes és jó megoldás szerintem, az az Aggro Kicking, ahol a Wiimote fele döntésével lökjük el magunkat erősebben. Mindezt ütemre, nem tévesztve. Ez elég jól bevált, mert a kezünkkel azt a mozdulatot imitáljuk; pontosan erre hívatott a Wiimote.

A Tony Hawk úgy látszik tovább él, és még csak azt sem írom, hogy időkabzon rosszabb lett – mert éppenséggel szerintem a Proving Ground jobban játszható, mint a korábbi részek –, csak az idő haladt el szépen látható. Az időfáradt kapcsolaton csak ismételné tudom magam. Kizárólag kitérő rajongóknak, kizárólag ha nincs mára költönni. Jó szórakozást!

(aláírás nélkül)

## TONY HAWK'S PROVING GROUND

ACTIVISION  
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szívesettség:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, dpl. 1, 16S, 480p

✓ korrekt: kihívás és karrier mód  
X szörke, csúnya, ugyanaz, mint ps2-n

5 pont







MANGA

ANIME, MANGA, JAPAN  
SZIVVEL-LELEKKEL

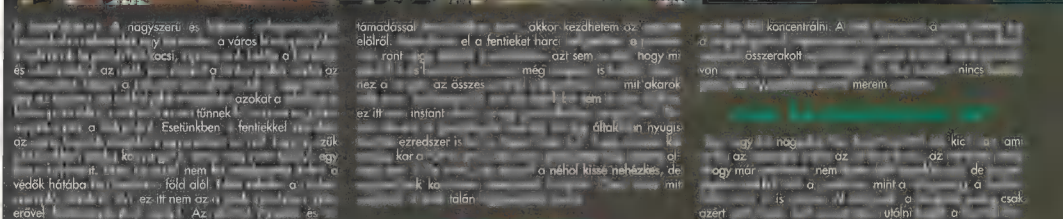


marad --o-- vége  
ezeket  
szí szí szí célveze bb, ha a ké

egy őröt [áték második  
OF a kell meg  
nehézség a júnus kir  
a  
n beszélünk az és is van k  
lást lengedl A ami a jánk nagy  
a vezelő Az is l egy lap  
ert met a hogy a g Hc  
akkor természetesen semmi nem volt föl  
Tulajdonképpen nem osztatlan a  
nál vannak szinte a viládlás  
glabb  
kereshetünk Bolohetünk az  
ünk ha





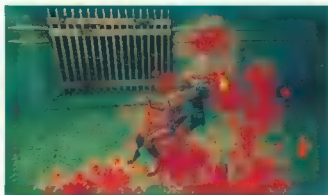
[illegible]

SLANT SIX GAMES	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG RINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szervezettség:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

- ✓ hatalmas pályák, tartalmas játékmenet, kidolgozott multiplayer
- X irányítási problémák, a socom rejongóknak nem biztos, hogy be fog jönni

8 pont

# Dead Head Fred



őleg a '90-es években volt felkapott programozó, csak úgy öntötte magából a megdöbbentő, de mindenképp humoros anyagokat. Pélmondok okáért, úgy '94 táján ő hozta a **Earthworm Jim** nevű örököséget (mésleget nagyon jó kis platformjáték). De neki közelebb volt az MDK-1 a PC-re és PS-re, mely korának egyik igen népszerű és humorban gazdag akciójáték volt. Ez utóbbit a kimondottan hasonló a DHF, már ami a kissé szét kapó világát és a dialógusok felettesége pontjait illeti. Előbbi kapcsán kiemelni, hogy a DHF grafikai stílus megkérdőjelezhető. A szereplők a '30-as évek Amerikáját idézik, főleg a gengszter és noir elemeket ötvözi. Mindezt leöntötték keményen sci-fi és horror elemekkel öltöztetve történetet.

A történet központjában egy város, Hope Falls áll. Ennek közelében ékezik azáltal a hírhedt mafioso, Ulysses Pitt egy nukleáris erőművel húzott fel. Az eredmény néhány hónapig a projekt után mindenféle mutáns születésénél mutatkozik meg, sőt még a halatok is kimozdultak a sírjaikból. Mindez persze nem történhetett volna meg a korrupt városvezetés nélkül. A furcsa esetek miatt kapja nyomozó főhősünk Fred a megbízást, hogy szágálsszon kicsit Pitt körül. A dolgon azonban nem lesz jó vége, Fredet leleplezik. Pitt nem sokat szórakozik, megöleti Fredet, majd lefejezti, testét pedig a nukleáris szemétdombra hajítja. És akkor lép be a képhe a felfedező, felfüggesztő, aki a Sheiner névre hallgat. A do ki megsejti Fred testét, valamint egyet, őt sajnos a koponyát sikerül, mert azt Pitt felfedezőnk akarja a falára tűzni. A profnak azonban ez is elég, hogy egy kísérlet keretében felismertesse Fredet, bár a dolog nem sikerül tökéletesen. Az agyat ugyanis csak meglehetősen "erőtelien" módon sikerül Fred testéhez illeszteni. A szervet ugyanis egy üvegtoronyba helyezi, amit a szemétdomból megemelt testhez rögzít. Fred persze kissé zokon veszi új külsejét, de a doki szerint ez teljesen tökéletes, hogy hűsünk bosszút álljon, no meg végre visszasszerezze a kobakját.

A sztori mellett a program ötletessége érdemel figyelmet. Fred feje ugyanis nem rögzített (csak agyval, gyakorlatilag bármikor cserélhető). Ezt úgy oldják ki, a készítő, hogy folyamatosan gyűjtözik a különböző fejeket, melyek más és más tulajdonságokkal ruháznak fel minket. Ebben pedig rengeteg fantáziát lapul és ezt az alkotót is öltöztet. Egy példát Hatolans lógó tűzvesztől alól a utad, közelében egy csapall. Mit teszel? Egyszerű, átváltozás egy olyan fejre, melyet fel lehet tölteni vízzel, majd az a lógó-kra erősen szágálssza tested a utat. Vagy esetleg egy nehéz tárgyat kell az utól arrólé lökni? Kapd fel a hatalmas fizikai erővel azó fejét, és máris arrólé tudsz talni színe benn. A továbbiakoz gyakran kell fejeket váltani, így az ügyesség és az agyalás rész kombinációja nagyszerűen sikerrel. Fontos kiemelni, hogy a DHF akció, és a keresgéls-logikai részek folyamatosan váltakoznak, sőt kiegészítik egymást. Ez azt jelenti, hogy gyakran nem pusztán erőből kell megoldani egy-egy nagyobb küzdelmet, hanem gondolkodni a keresgéls-logikai feladatokra. Ennél nem könnyű előre észrevenni, már csak a néha csapnivaló kamera kezelés miatt is. Sajnos nekünk kell sokszor belátni a kamerát, mi miatt közelebb fordulhat az anyag, felad a platformos, ugrolás részek. Néha olyan mérges lettem mikor egy-egy elvétel után

után kezdhettem előlról egy-egy részfeladatot, hogy legszívesebben felrobantam volna.

Az akcióreszek valamivel jobbak, mint a kamerakezelés. Erről eddig keveset mondtam, pedig a harc integráns részét képezi a programnak. Általában furcsa, zombiszerű lényeket kell leverni, ahol az erőszak is keményen elszabadulhat. Ha jó kombinációkat viszunk be, akkor lehetőségünk lesz kivégezni ellenfeleinket, ezzel időt és energiát spórolva meg. Itt bizony keményen kiütözköznek a program horror-jegyei. Szerencsére mindezt olyan formában sikerül megalkotni, hogy az a noir hangulatnak a kiegészítője legyen. Pozitív, hogy emiatt nem válik öncélúvá a játék, mint mondjuk a Manhunt 2.

A DHF grafikaija már érintettem, a noir kapcsán, mely stílus nagyon jó hangulatot teremt. Nem utasítgatható, hogy technikai-ig is kielégítő elemény nyújt a program. A PSP-ben rajts lehetőségeket nagyon jól használják ki az alkotók, a poligonos grafika látványos, kicsit szét a hangulat, de stílusos.

Az audio kapcsán egyrészt magukat a szövegeket, párbeszédeket kell dicsérem. Néha már-már rejtői színvonalú mondatokat sikerül megalkotni, mely egész jó színészi munkának állandó forrás a humorok. Elégedett voltam a hangokkal és a zenékkel is.

Záróképpen én mind PSP játékosnak nyugodtan tudom ajánlani a programot, mert sikerül abban az egyik legjobban sikerült játék a gépre. Alá kedveli az igazán kíváncsi játékosokat, és nem idegenkedik a morbid humortól sem, annak tökéletes választás a DHF.

V. Miki

Nem sok jóra számítottam a legutóbb PSP-s akcioprogramról, a **Dead Head Fred**-ről, mikor hozzavittam tesztelni. Az elzárts infóm alapján egy igen furcsa játéknak ígérték, de hát mi most gondolom volna annak hallatán, hogy egy lefejezett, majd feltámasztott emberrel kell kalandoznunk benne. Azáltal az első néhány perc után rögtön pozitívabá váltott a véleményem. Amit a intro alatt csak sejteni lehetett, az bizonyoságot nyert az első pályán. Nevezetesen: a DHF egy nagyon ötletes és igen szórakoztató játék! A miérte a választ a sokszor fanyor, máskor fekete, de mindenképpen pikáris humor adja meg, ami átjárja a game minden egyes részét. Ha foglalkoznak vagyunk az ügyesre, akkor nagyon jól szórakozhatunk az anyagon. Elég csak az átvételt jeleneteket gondolni, melyek folyamatosan szórakoztató a morbid poénokat.

Gondolkodába estem, hal látam ilyen utójára? Hamar beugrott, hogy anno a Dave Perry játékok voltak a DHF-hez hasonlóak. Akiknek nem ismerős a pall neve, érdemes annyit tudni róla, hogy

## MARTIN BELESZÓL!

Itt, hogy kinek megemlíthet, azembe jutott az MDK-1 és minden furcsa, nékül mondhatom, összeresztelt a szívem. Mésyire lehangoló, hogy hosszú évek óta nem kalandoztam olyan játékokat, mint az volt. Annyma más, annyma furcsa, bizor, annyira különleges – észerint mondom, nagyon hiányzik az a stílus, nagyon szeretnék nagyhaladtságban valami olyasfélére átkelni. Tényleg, ha ismerőséket nézzük, akkor, ha nem is, a Konzolban is lettek rák. Odavérez, hidd el, Ez a Fred! meg igazán tényleg nagyon, ha lenne Slim PSP-s.

## DEAD HEAD FRED

33  
MÁS VERZIÓ, JELENLE NINCS

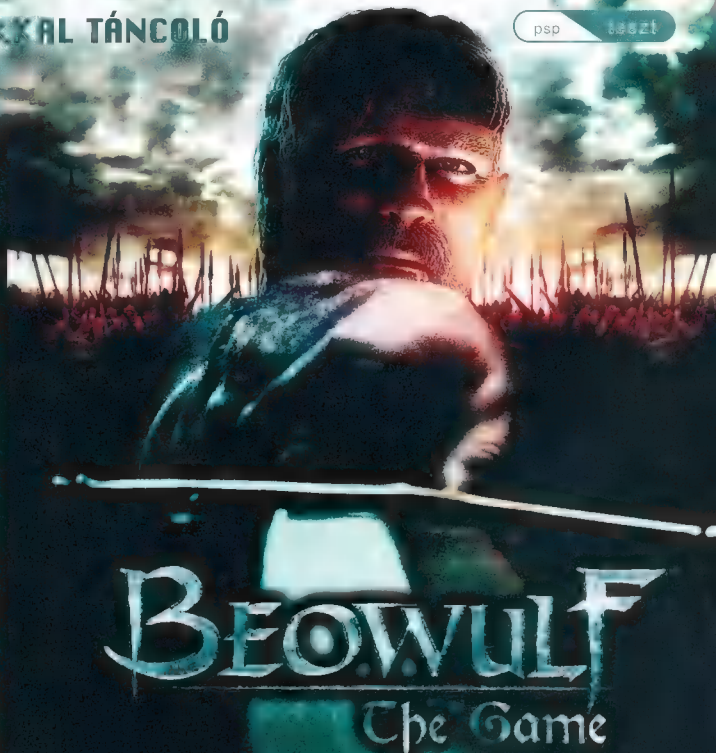
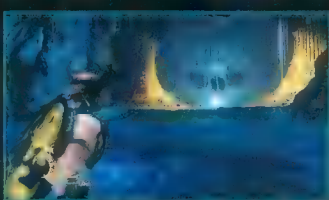
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szórakozás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos

✓ remek hangulatú, humoros anyag  
X a kamera

8 pont





# BEOWULF

## The Game

A Beowulf meg akarja halni, hogy ne érjen meg a gélek rakni. A gélek továbbra is meg akarják a halni, de a gélek elég erős, hogy tudják, hogy minél tovább létező, annál inkább meg akarják.

ütsz, örülsz. se se Az  
alkotás vonalát követő,  
egy  
hogy a fegyvertodva le

...Egyszerű mint  
...óra után legalább annyira  
...nincs ... már annál  
...a monoton, ... kaszabolást – se

Vannak vezető emberek is, bár csak ne lenne az a 1000 ember, aki nem csinálnak semmit, és így a sikerrel állják el az

...összes rosszarcú teremtményt. Vannak re-  
...is, melyek 2010-ig utat nyitnak a...

... az önkormányzatok számára – úlsz szűkebb körben és máris  
... az önkormányzatok számára – úlsz szűkebb körben és máris

vel verte le a dűnék golyóját megcélzott, amit a kaptart csak kitalálni volt képes.

...nem is... csak  
...sivár... is. Ha  
...ként...

... az első. Ami sem az gyönyörű

mezgal, a mértékben a filmben.

...nem ... ..

## A KUTYA VAGSORAJA

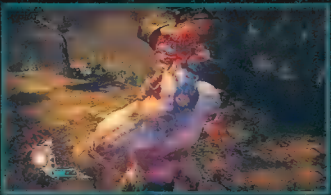
Ezek a csodák nemcsak a Beowulf a téma körül, hanem a hobbid is körüli. Csodák akkor is történnek, ha orvosra kell menni a pénzt.

## ÉN VAGYOK A FARKAS

Lányam milán fordult le lehetett volna egy olyan lány  
 aki, amely elcsúszott arról az úton, hogy a pártot le-  
 hárítom és az akkori vitákban mindig harag volt bennem,  
 nem éppen a jobboldal felől. Nagy kasszábólból  
 sem volt annyira, bár mindennek erősen megértem  
 a fontosságát, hogy nem a gazdasági helyzetet és az ismételt

## MARTIN BELESZDI

rakni  
 ra: A



## BEOWULF

USBOTF  
MÁS VERZIÓ: PSB, XSB

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

✓ jó alaptéma  
X ronda, unalmas

#### 4.5 pont



Maszív, hatalmas páncélba bújtatott, csak és kizárólag a csatáért élő és lélegző tankok, hasonló kaliberű, félelmes és könyörtelen ellenségek, egy teljes galaxisnyi harcmező, hihetetlen fanatizmus és futurisztikus környezet a Warhammer 40K kiegészítő alapanyag lenne egy egész estés mozifilm számára. Lehetne – a feltehetően használatba bár szívbemarkoló, de sajnos kötelezően használandó. Olybá tűnik, hogy az egyre kifinomultabb számítógépes technológia, az animációs filmek többszörösén túlalagolt mennyisége ellenére Hollywood még nem jött rá arra, hogy 2008 derekán egy WK40K filmmel trolni lehessen és nem csak a kissé elhízott, már a homincas években járó rajongók körében. Vagy ha legalább egy jó WH40K játék születne. A Squad Command annak indult, azán nem lett belőle. Kár érte.

## A KÁOSZ EN

A múlt hónapban bemutatott PSP verzió után a DS kiadás is beutalt... és hozta a játékformát. Alapjában véve még mindig teljesen ugyanaz a játék. Körökre osztott, de súlyos gyermekhibákból szenvedő kislelet a taktikai játékok slúdosán, mely a remek alapanyag ellenére egyszerűen kapitulált volt beváltani a hozzá fűzött reményeket. Teljesen leegyszerűsített, tökéletesen kidolgozottan – de legalább szép. Legalábbis az erősből hardveren nem volt. Kezdiük rögtön a feketével, a Squad Command DS kiadása egyszerűen rögön. Természetesen egy másodperc sem volt kérdéses, hogy a portolás során jelentősen vesztett majd a szépségéből a gyengébb hardver miatt. Tiszázok. A Squad Command DS viszonylatban, a harmadik dimenzió által nyújtott lehetőségeket tekintve teljesen rossz. A tereptájak, a geometria rendben van, de a részletek elvesztett a folyamatban – azok a részletek, amikből csak Warhammer, de egyben stratégia is lesz egy játék. Jelen kiadás nem csak, hogy rejtetlenséget szét – régi DS tulajdonok szablóna kifejezetten ajánlott –, de még elavult is. Az ellenfelek és a saját egységek játszi könnyedséggel olvadnak bele a talajba, ez pedig túl szerencsés egy olyan játék esetében, mely pont a megfelelő célpont és a megfelelő állás kiválasztására építkezik. És a legjobb, hogy még ezt az alaposan visszavett látványvilágot is komoly erőlködés árán pressi ki magából a SC: a THQ különösen erőltette meg magát mikor a programozói dédelgetni volt szó, a játék játszi könnyedséggel korlátozódik a könnyű és a még alacsonyabb képfelbontási értékek között. Körökre osztott játéknál nem lenne oklora probléma, de itt olyan méreteket és mennyiségben van jelen az anomália, ami már jelentősen túllépi a még elviselhető értéket. A felső képernyőre pokoli radar remek ötlet lenne. A PSP verzióban hatalmas segítséget nyújtott, sokkal átláthatóbb lett általa a játék, mint a tetszős, de néhol erősen használhatatlan 3D módozatban. Na kérem szépen, ezt itt és most tessék elfelejteni. A második kijelzőn lévő „valami” csak néha küld szignált, a lövések

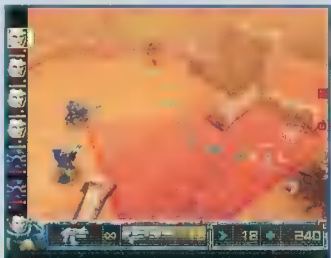
útfőt például teljesen ignorálja. Vagyis mindent tud, amit nem kéne, de nem képes arra, amiért egyáltalán létrejött. Tecskérien? Remek. Halaunkat tovább.

Látványos, überhangulatos, az egész hangulatot a hátán cipelő renderelt animációk? Ugye nem vártad, hogy itt is jelen lesznek? Jó, mert akkor nem fogsz csalódni. Epikus csaták helyett bámulatod az alacsony felbontású állóképeket a Királyi televízió székeltével és dinamikájával összevágott átvételreket a száraz, összetartó erő nélkül szenvedő történetről.

A legjobb dolog még került szoba. Irányítás. Jobb, kézzel alább? Igen. Használhatóbb, egyáltalán hasznosabb? Egyáltalán nem. Négyzetes híjra teljesen lényegtelen, hogy egy mini anag karra vagy stylus szal mozgatód előre az egységeidet. Mindkettő ugyanannyira pontatlan, ugyanannyit vesz el a stratégia illúziójából. Kamera? Gyatra, használhatatlan.

## AZ ISTENSÁSZÁR RÖHÖG A MARKÁBA

Nem, nem, és nem – Squad Commandnak nem illenek kelenie lennie. A DS által minden szempontból gyengébb, mint az amúgy sem brilliáns PSP-s eredeti. Ronda és szaggat. Javíthatatlan Warhammer rajongók felvehetnek egy próbát vele, a többiek inkább várjanak. Elvégre hamarosan jön az új Advance Wars és a Fire Emblem vagy mi a szász.



## MARTIN DÖVLE!

Érdekes viszonyok közt egy WH40K mozifilmről – azán pont a Királyi szászati hatalomnak csatlakoztam és... meg azt is megkértem a fiamban, hogy amilyenzen hamar kiadást írjon, van publikus címe) és küldök neki pár arthwarrak-kötet a háttérbe a hirtelen. Hihetetlen! Legyen. Mindenható!

## WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

THQ  
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játékoság:	elmegy
szárazosság:	közepes
hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 játékos (2-8 wifi)

✓ még nincs konkurenciája  
X de még így sem jó

4.5 pont



## CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



**G**örösi rész: után a Call of Duty 4: Modern Warfare nem csak a Nintendo DS-re, hanem a Wii-re is elérhető. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja. A játék a Modern Warfare sorozat első darabja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

Az a Call of Duty 4: Modern Warfare nem csak a Nintendo DS-re, hanem a Wii-re is elérhető. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

A célzás a játék egyik legfontosabb eleme. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

### KALASNYIKOV BLUES

A Hunter in Arms DS után nem volt kérdés, hogy a Call of Duty 4: Modern Warfare a Nintendo DS-re is elérhető-e. A Hunter in Arms után a Call of Duty 4: Modern Warfare a Nintendo DS-re is elérhető. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

Az a Call of Duty 4: Modern Warfare nem csak a Nintendo DS-re, hanem a Wii-re is elérhető. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

A célzás a játék egyik legfontosabb eleme. A játék az elmúlt évek egyik legjelentősebb katonai akciójátékja, amely a Call of Duty 3-ig terjedő sorozat egyik ilyen korszakos darabja.

MARTIN SZILVÁSI

Összesen: minden varakozás nélkül

### CALL OF DUTY 4

ACTIVISION / NINTENDO DS  
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szervezettség:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, wii

✓ tartalmes, változatos, jól iránytható  
X online módzat hiánya

8 pont









ja a ritmust, ami egy ritmusjátéknál nem éppen jó dolog.

Változatosságot más játékmódok nyújtanak. A kánikálás marad, de lehet kötetl, előre meghatározott mozdulatokat követni is. A mechanika teljesen ugyanaz, nagy meglepetést nem okoz. Lényegében ennyi, ezzel tessék megbátorítani a két delutános játékos alatt.

Van persze multiplayer mód – ami kimertől a pontok összehasonlításához –, meg ugye a kiválasztott karaktert is lehet öltöztetni, kalapot és napszemüveget húzni rá, de gyakorlati jelentősége nincs. Ha már pozitívumot kell találni, akkor az mindenképp a grafikában keresendő. Valami csoda folytán a Wii piacon, Wii szimulátor sikertől DS-en is megtartani, a Boogie messzeben fest ha a szerszámokról van szó. A szín élnékkel, vibráns, a képrészlet folyamatos, a zenék pedig remekül szólnak a hangszórókból: semmi MIDI prutyings, kompelt, vokállal rendelkezés dalok szószakoztatja a ritmusa éhes közönségét.

Már amikor sikerül. A Boogie-ban egyszerűen nincs annyit tartalom, hogy jól percelni tovább lépjünk. Az ötlet ott van, de kidolgozva nincsen, a pár dal pedig nem viszi el a határ a műsort. Majd a folytatás, mert az EA-t ismerve biztos, hogy lesz.

W

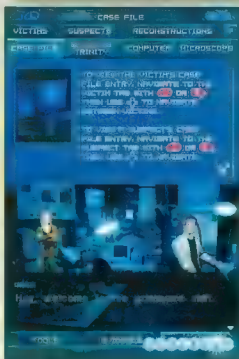
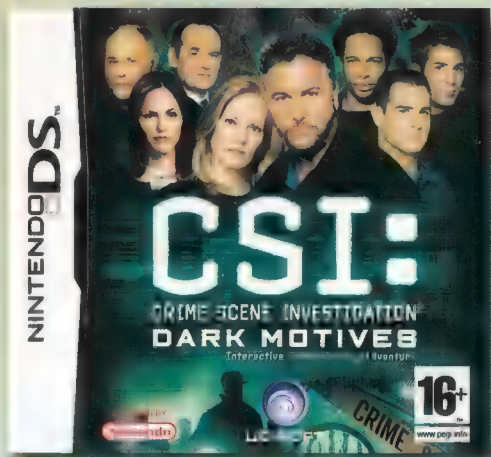
**BOOGIE**  
DS / DSX VERZIÓK: 100% VERZIO: 100% VERZIO: 100% VERZIO: 100%  

grafika:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	színalmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 játékos, wii

✓ zene-szeregek  
X óras betétivel

**5 pont**



**N**yolc szezon, közel 200 epizód, töretlen népszerűség. A CSI – Helyszínelők – minden időt egyik legkeresettebb bűnügyi sorozata, amely övölt a játékdaptáji-ért. Kapott is, nem is egett, de a minőséggel mindig probléma. Hol a sztori nem sikerül jól összerakni, hol a sorozat dinamikája vész el, hol pedig az egész egy katasztrófa sújtotta területre emlékeztet. A **Dark Motives** nagy elvárásokkal indult a csatába, de a menetes során óra bukott.

A Hard Evidence nem új játék, hanem a 2004-es PC-s kiadás közvetlen átirata. A DS adaptációját tekintve az nem lenne probléma, az ellett évek 1000-nak meg 1000-nak, legálabbis grafikus szempontból. De a DM már a maga idejében sem brillázott és ez sajnos nincs – másoktól most sem.

A történetet megalapozó öt ügyet nem lenne különösebb gard. Átgondolt, jól megírt esetek, melyek néha akár a sorozat egy epizódjához is beférhetnék volna. Am a megvalósítás már kézzel sem ennyire jó. Ugyan minden eszik itt van ami valahol is feltérült a helyszínelők munkáján – az örök kedvenc lümmölő szót is viszi a pálmát –, és a rendelkezésre álló lehetőségek száma éppen szűkös, de azok használata már roppant kényelmetlen. A **Dark Motives** pontoztatott vezérlés, ahol az elmúlt évek összes Star Trek játéka is elbukott: interfész. A PC-s átirat ottléte jókora kár, csak nem így. Az Ubisoft nem igazolta a DS is képtényéhez a kijelzést, 100% vette figyelembe a platform korlátait, inkább egyszerűen csak átrakták azt, ami a kezben volt. Így történet meg az, hogy a játéklát meggyőző vagy akár a felet is elfogadható a menüsor, és ez még csak az egyik képtény. A felvő az utolsó négyzet-

centiméterig ikonok és szöveges információk tömkelege által kerül betárolásra, az infótenger volásgalgal alborítja a játékos.

A helyzetet sajnos a gyártás megítélésük kövő tovább ronjták, ráadásul a **Dark Motives** a point and click kalandjátékok rakénájével tud megírakítani. A képtény pixelenkénti végigpáztázása már az első ügyet is teljesítőn teretesz, a továbbhaladáshoz szükséges bizonyítékok megtalálása néha a vak szerencsén múlik, vagy egyáltalán nem sikerül.

A **Dark Motives** jól indul, de a látványos bevezető után elvész. Kalandjátékok látatlan, CSI adaptációját gyenge – jobban átgondolt menüszerzettel, a PC-s verzió hibáinak kijavításával remekül gazdagítható volna a DS kiadást. Kár érte.

W

**CSI: DARK MOTIVES**  
UBISOFT / POWERHEAD GAMES 100% VERZIO: 100% VERZIO: 100% VERZIO: 100%  

grafika:	közepes
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ csi karakterek, eszközök  
X átláthatatlan, információ

**4 pont**





[illegible]

Kenny

## 1-2 játékos, wifi





**N**em akorom kerülgetni a forró kását, így hát már az elején leszögezzem, hogy a Utolra a vég nélküli érkező Mario spinoff jöttékes. A Mario Karton, ■ Paper Marión, a squaratos Mario RPG-n, és ■ Super Smash Bros. on-kívül nem találok mást, ami a Mario karaktert a közönséghez kötheti. A Mario Kart sokra eljut, így vagyok ■ mostani leszögeztanyomlóm is, ■ évről évre érkező sokadik Mario Party-val is. Biztosan jól megy a szeker, mert mind ■ Nintendó 64, mind ■ Gamecube rendelkezik minimum 3 epizóddal. Ez bizonyítja a japán eladói lista is: a D-S-es epizód már több mint 1 millió példányt szeltem kelt el. Szóval lehet, hogy csak én vagyok ezzel így együgyű. Eddig egy részhez volt szerencsém, a Gamecube-on negyedik részhez, és ■ mind konstanslamb, lényegi változás nem eszközöltek rajta ez alatt az eltelt idő alatt.

Ha valaki nem tudná, akkor elmondom, hogy a Mario Party tavobbra is kiválasztotta a hagyományos asztali kártyajátékot, és megajta követi. A választásnak szerepel között it a Nem, Mario, Wario, Waluigi, Toad, Yoshi, Daisy és Peach is. Van sok. Ez van, ezt kell szerelni. A játéktábla két mozdolatot adhat Mario mód és Story mód. Ez utóbbit egy kis történettel körítve sorban osztja a pályákat a gép, míg a Mario módnál mi állítjuk be a nehézségi szintet (easy, normal, hard, majd később megnyitja az expert is), körözünk, mint a válasszuk ki a táblát a tetszés szerint, és felülük beállítjuk is a mi sárunk. Itt lehetőség van Battle Royale (4 játékos, mindenki, mindenki ellen alapon), Tag Battle (2 játékos egy csapatban) és Duel Battle (csak 2 játékos egy asztalon, természetesen egymás ellen) küzdelemre. A cél továbbra is változatlan, azaz nem más, mint a csillagok és érmék gyűjtése.

A jótékonykodó mindenképp kap 10 érmét. A lejárat felét meg jelenik egy dobokocka, ami 1-10-ös értékekkel bír. Kezdetül az a kocka a legnagyobb valószínűséggel kezdetül elosztja a jótétele. A többiek a dobás számától függően juttat, szépen sorjában körörmélt. Irányítással is a gazdátlan senkinek nem lesz gondja, mivel a kockatekercet a gép automatikusan fel helyezi, miután a kocka megfordult a száma. Az újravetés számos előnyökkel rendelkezik. Például a kocka 10-est dobhat, ami a 10-estől kezdve juttat, ilyen is a pénz, azaz, csak rögtön 3 érmével bucsúzhatsz, vagy a kék, csak éppen ellenkezőleg 3 érmével veszítasz gazdagabb. A sárgára éven választasz utat egy barátnét, és mind ő, és mind mi kapunk 5 ajándékot tőle. A zöld számba a szerencsés másik. Nehéz ajándékokat eredményez, néha éppen ellenkezőleg, valami áhító gerjesztést okozhat még veszítünk pontjainkban, nem egyszer pedig, a pályán rövidül utakat. A vörös jelzések létezését követően valószínűleg: például dupla és tripla dobásokkal, azaz a kocka 10-est dobhat, ami a 10-estől kezdve juttat, de a kocka fordítását jelző párbaj eredményez. Itt a másik juttatás nyitja fel az Utazást, ami még meg kell említenem, az a Bower jelzés. Nos, ezt a felkutatást megspórolja akár mindenkinek

[illegible][illegible]

Mindent egybevéve, ez továbbra is a szokásos, megszokott, szolid Mario Party játék, nem több, nem kevesebb. A stílus rajongóinak melegen ajánlott, míg, akiknek eddig sem tetszett, azok kerüljék továbbra is.

Kenny



## MARIO PARTY DS

NINTENDO HUDSON  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos, wifi

✓ rengeteg ötletes mini és puzzle játék  
X egyedül nem lehet játszani, online hiánya

**7 pont**

**MARTIN ALLEGATI!**

A DS-spektrum lehetségesen elég jól kibeszálható (inkább, érzékeltető) kis-partiagám. Széleskörű semmi probléma nincs vele – hacsak azt az apróság nem zavarja, hogy aki ezzel egyedül játszik, annak nagyon-nagyi bajom van az eleje, sürgösen barátnak van kell hoznia, majd teljesen befejezi a mechanikáját.





## CSEVEGŐ 2008 JANUÁR – HELENYÜNK A JÖSGOMBUNKKÉ

Üdvözlök mindenkit a Csevegő hasábjain! Biztosan sokan örülnék neki, hogy viszontláthatnak, akik pedig „borzasztóan örülnék”, hogy úgy olvashatnak, azok (Kula bától szabadon) fényesre nyálthatják a \*\*\*\*imat.)

Először is BÜEK mindenkinél A babona úgy tartja, hogy az ember egész évben ■■■ szokta csinálni, amit újév első napján. Így már kezdtem érteni, hogy miért kelek folyton dölben fejtájjal, pedig ■■ idei szilveszterem még egész lájos volt. Még taccsolan sem kellett, többek között azért, mert ■■ okos kis búrámom nem engedtem, hogy Kenny-ék belém erőltessék azt a borzalmas második adag (70 %-os) narancsos abszintot. Bakker, már a szagától dobam egy hátast, úgyhogy ha már rövid, akkor inkább maradjak a vodkánál és a tequilánál.

Na, de ■■■ akarok ■■ mesedélutánt tartani, úgyis szinte mindenki matrészegre itta magát, kivéve akiknek melánia kellett (részvétem fiúk, velem is előfordult már). Kezdjük tehát az újévi témával: „Hogyan képzéled el ■■ 2008-as évet konzoljátékos szemmel?”. Egészen pontosan ■■ alkérdéssel: „Mi lesz?” nem lesz? Nyár valaki nextgen szinten? Tónkre megvalak? ■■ lesz a ■■ durranás? ■■ lesz ■■ nagy beégés? Mit veszel? ■■ nem veszel?”

Krisztián

2008. 2008...ja, megvan: piros led jó mélyre temetés, konzolgyagomban eladó játékok értéke és reméltem nem csak a Super Mario Galaxy számít megjelölő játékokra kengődsé. (Túl szigorú vagy CJ, ott van még ■■ Wii Sports is... K) Sony partorszállás nindentőlfordal és abszorbejgation. (Hát ez a partorszállás még várat magára, egyelőre inkább csak ■■ „felvonulása” futja ■■ erejéből. K) Ha minden ássaéjen én a partorszállók táborát fogom gyarapítani. De akkor a Capcom riszálla be magát az utcaszakra, és hozza ki a Resi 5-től még 2008-ban. CJ (Ügysem fogja, de elnéző vagyok, ■■ generáció legkomolyabb stuffjához idő kell. K)

Szia Krisz, nagyon szeretem ■■ cikkeidet, főleg azokat amikor haszonra tagolod melyek csak mire való és tele van statisztikákkal. (Édes vagy, emlékszem ■■ írtál nekem emailt, hogy elakadtál a MoH: Frontline-ban. Sikertürel? K) A következő év meg nem érdekel, gondolom ha ezt az évet úgy kezdem (és folytatam) hogy abszolút de semmi elvárással nem rendelkezem, akkor még jó is lehet. De hagyjuk... Mibe, hogy ez a szér

levél is bekerült? (Nyertél, te lettél ■■ hónap „le vele” K) Von erre egy elméletem, miszerint ha alszol, akkor valójában nem is alszol, hanem én vagyok az 576 főszerkesztője és minden áldott levelemet amit ebben írtam berakok a csevegőbe, meg van az is, hogy mikor álmokod valójában akkor vagyok ébren, és fordítva, de ez most mindegy. üdv, Kovcsi Lajcsi. (Lajcsi, aggódok érte, itt komoly gondok vannak. 2008-ra kevesebb rejszmatyit, ■■ nót. K)

Tiszteit játékosok! Rövid leszek és lényegre törő, no lássuk... Úgy képzéled el a 2008-as esztendő, mint fotelemben kezdté roszabot gamer, hogy több és jobb játékok jönnek ■■ elkölvezendően 365 napban, ■■ fejlesztőcégek számtala a lehetőség adott. A 2007-es téli felhatalozal ugyanis az én tetszésémet aligba nyerte el. De fel ■■ fölve, mondom magamnak, mint jönni fog NEMIsokára az új „gta”. (Hasonlóan érzek, pedig objektíven tekintve királyi konzolok évünk volt. GTA-t én is nagyon várom, hangulatra kb. egy San Andreas remélék. K) Megreméltem lesz új hitman is, mert a karácsony alkalmából jömagom is részesültem a blood money okozta sokkban :). Na, mit is akarok még? Ja, megvan, hogy a szoni most aztán nézhet, azt hitték, ■■ PS2-vel örökre feladták a lekedt a bilinek, pedig ■■ billi gépe bizony, hogy nagyobb durranás a szonizált, szofverek tekintetében ugyisztelen. (Leszámkivá ez ■■ apró bibi, hogy a szük két éve tús Premiumommal lassan bevonulok ■■ rekordok könyvébe. K) Aztán csak lapog a Sony a Microsoft, abban úgyis olyan jók a konkurens cégek. (Éddig nem szegény N-1 lopták meg? K) Sony kihozhata valami nemei kis szerepjátékot, mert az FF széria már nem tudja tartani a frontvonalat a PS2-n a X360-nal szemben. Üdv: avoltam (PS277 3607? Mi van? ■■ mit csinálunk, ha minden komolyabb ■■ fejlesztő átvonul DS-re vagy Wii-re? K) Tuda mikor mer kihozni ■■ Square az FFIII-at PS3-ra, és ha nem lesz nyereség Japánban, akkor mi lesz a sorozattal? Amúgy meg 360-on hiába fogom jó ■■ szofverek, a JRPG-k rendre bukások, így szépen maradnak ■■ amcsi shooterok. ■■ van gyerekek, ezt kell szeretni. PS3-on egyelőre ugyan gyengébb a szofveripiac, de ■■ mindig is ■■ fegyvertényező volt. Meglátjuk. K)

(Gratulálók Dani de Vito, tiéd lett a hónap levele. ■■ üres, mégis sokatmondó gondolatok. Cuki volt a ■■ bágyos képregényfeleség, amit mellékelte. K) 1. Karácsony! 2. Krysikából tölts... 3. Az új GTRI 4. Martin! (lassan olyan lassan a sróc mint jackson). 5. Mikor kártonom a boráritom \*\*\*\*\*! a \*\*\*\* és az \*\*\*\*\* 6. Mikor Pet 1x végre

\*\*\*\*\*... onnan pedig egy hatalmas... néz valánk szembe! 7. Híh... 8. SEMMITSEM veszeli! Azt is marha drágát... u.i. Ki optimista? 2. ■■■■ legalább már kinőt a fantáziára; 3. What what vhaa?; 4. Bátor gyermek; 5. ■■ Akkor arra ébredsz, hogy bilibe ló a kis kacod...; 6. Majd nedves álmaidban ■■ is lecsokold; 7. ■■ 8: Nem szegény, ha nem telik a szelapenzből. Ut: Úgy van, úgy van, én is követelek moderátort joga, eskü csak pár arcot bannolnék. K)

Sziaozok! Hogy hogyan képzéled el a 2008-as évet konzoljátékos szemmel? Először is bepótolok minden játékot, amit 2007-ben elmulasztottam, ezekkel el lesznek egy darabig. (Nekem már lassan egy harmadik élet kéne hozzá. K) Aztán remélem sikerül vennem egy PS3-at, valamikor nyáron-ősszel. Miért az? Egyelőre csak azért, mert eddig is a Sony gépeit vettem, és sosem bántam meg. (Így voltak ezzel ■■ N-esek is az ■■■ előtt. K) Az autós játékokat szeretem, azokból a legerősebb felhatalozal ezeken a gépeken volt (szerintem). (Pedig valahol a fórumon „olvasztam”, hogy „más nézettek” szerint a DC volt ezen a téren az igazi úttörő. K) Mire pedig gépből már lesz „nédgen” nekem is, addigra reméltem jelennek meg végre ahhoz illő és nekem való játékok is. Hogy mire gondolok? Igazi GT5, nem pedig előzetes. Toca Race Driver-hez hasonló szimulátor, de már nem csak néhány pályával versenyszorozatonként, hanem egészen idényekkel. WRC, minél hosszabb pályákkal (vagy igazi pályák részével). (Előbb egy Motorstorm 2-t kapunk ■■ Evolution Studios-tól, az egyik ■■ legkirályabb stuff lesz PS3-ra. K) Kár, hogy erre idén nem látok sok esélyt, talán majd jövőre. Már megint: bandage\_520

Csao Martin! Először is BÜEK! Tagnap kezembe akadt a decemberi karácsony. 2 év lett a múltó utalóra Csevegő olvasom. Ennek egy oka van, már nem érdekelnek annyira a játékok, ezért inkább csak kalcson kájszani a Csevegő miatt. De két éve már hovárok ■■■ veszik. Szaktalam jászani, de csak olyan game kál te imenek (j sztorija van (ezekről netről szerzek kudasat). Visszatérve a levelekre, megmondom őszintén kicsit csodálom. Ezek a levelek mind arról szólnak, h ki mivel mennyit játszik karácsonykor. Egy-két kivételt volt, ahol vmi személyes élményt meséltek el, ami közközi ■■ konzolokhoz és a karácsonyhoz. Úgy remélk régen több volt a sztori, és kevesebb a reklám. Fogadni mernek, hogy a januári csevegés is arról fog szólni, h ki mivel mennyit fog játszani, ha majd megjelenik. Meg h az milyen úbertszo lesz! (Megmondhat a frankót, és no offense, de ■■ sránköző szofosósan túl a te levelemben nyújtott többet másokénál. K) Elmondom én is, hogy képzéled el 08-ot konzolgame szemmel. A technika exponenciálisan fejlődik, egyre szebb és modernebb játékok érkezik. (Exponenciálisan ■■ törő: D Hányszor buktál matekból ember? Ezt ■■ grafikai fejlődést a néhány kiugró alkotással és legjobb esetben is „kvázi monoton növekvőnek” titulálnám, csak hogy legyen minek örülnie annak a hősérgőcsöp ex-adjunktusoknak. K) ■■ mi még megsem karom. Én úgy érzem ezek már nem játékok, hanem az élet egyes területeinek szimulációja. Ha a máj játékokkal játszik, vagy más érzést váltanak ki belőlem. Nehéz megfogalmazni... talán a sikerélmény hiányzik, mert manapság túl könnyűek a játékok. A grafikai élvész, meg azt, hogy beletűzölj úgy kém/bérgyilkos bábba, és nem, azt hogy az ügyességnek köszönhetően egy élettel megcsinálod 3 pályát. A térbeli játékokban nagyobb a hibázás esélye, és megálne a „játékélmény”, ha nagyobb lenne a kihívás. Meg ugye minden sarkon mehetünk, és ideit párgéhtekhez vissza. Szóval 08-ban lesz sok jó játék, ahol a kúlságját fogja élvezni, meg a szimuláció. De nem azt mint pl. Donkey Kong Country-ban, vagy egy Elevator Action-ban. Szerintem. Csao Martin, kicsit hosszú lett a sziasztok betű (Már megint ■■ sránközős. Elég nehezen tudom elhinni, hogy bármelyik nextgen géppel is rendelkezni, ugyanis ezek a kúlsék talán igazak ■■ Assassin's Creedre, de ■■■ alátámasz komolyabb kínálatra, főleg hogy számos királyi stuffra emlékszem, akkor rendre vért izadtam, na persze nem very easy-n. Ha gondold végül egy DS-t és nyoma ■■■ progikat. BÜEK Peti! K)

7 szó: Metal Gear Solid: Guns of the Patriots. Szerintem ezzel mindent elmondott... Lucácskányi Dani (Szép volt Dani, sok beszédnek sok ■■ alja. K)



Hello 576 Tiillim!!! Búék Mindenkinél!!! Nos akkor vegyük sorra a kérdéseket:

Mi lesz a GTA 4, Killzone 2, Resident Evil 5, Solidér of Fortune Payback. **(Ebből a GTA4-et venném tutira, K2 jöjjön jöjjön, reméljük még idén. R5 sztem 2009, az SoF egy FoS. K)**

Mi nem lesz? Magas fizetésem amiből mindezt meg tudnám venni. **(Minék a PS3, ha 4 játékra sem telik másfél év alatt? K)** Nyer valaki nextgen színt? (az a SEGA a Dreamcast 2-tel (remélem... de hogy lenne...) (Khm, LOL... K) Tónkre megy valaki a jén, ÉN. Mert mégis megveszem a fent említett játékokat. **(Sóher vagy. Most már vágom mert krepál be a PS3-ad, tuti aluljáróban vetted. K)** Mi lesz a nagy durranás? Killzone 2 és a Resi 5. Mi lesz a nagy beütés? Ha mégsem lesz igazom. Mit veszel? Nagy levegőt. Mit nem veszel? T... az gazdaságos Xbox 360-at!!! **(Még te beszélsz az ukrán PS3-addal? K)** Zárom soraimat. Gregory Pech

Hello Boss! Először is boldog Új Évet! Egytel kívánság lenne ha haroszapok is lennének az újbája: 1.) A bárándim ezt mondta : 2008-ban is hűségem marokból hozottok. KONZOLKUPÁR egymás-ban és ez nem csak reklám maszlóg. MEGJELT FOREVER! Új: Örülök hogy egyre több játékos tesztesz. Üdvözlétek Steve Y. **(Pisti egy cukorfalat, mindig megleg ivivem valami kellemes üdvözléssel. Haroszapok úgy toljuk, mint a női magozinkban? Bár hetes elérését ismétlődik ugyanaz a szöveg egy másikban. BÜEKI K)**

Eddig még nem láttuk semmit. Nextgen szemmel a 2007-es év még semmi nem volt. A PS3-nak be kell kénytelíteni ha életben akar maradni. A Wii addig jó érezhet magunk főleg, hogy megjelent a SN Galaxy. Az Xbox 360 jobban teljesített mint elődje, és ez a szívnálom remélem 2008-ban is megmarad. Egyre jobb játékok jönnek ki az ősszes konzolra. Olyan grafikai mutatók majd be (az X360 és a PS3). Amint azelőtt még nem láthattuk egyik konzollal sem. Akárhí is nyeri 2008-ban a „konzolháború” remélem olyan játékok lesznek, amikből be\*\*\*\* (remélem ezt az Xbox 360 tesztel:) Z-rád **(A leveled nagy részére csak kiskereséves erőlködéssel tudnék válaszolni, olyan általános kliséket nyomtatok, ám az első két mondatod kapcsán mégis tömött egy gondolatom. Szeretem a generációváltásokat. Barom! jó érzés egy új konzol birtokba jutni, figyelni a rengeteg hír róla, és lesni a sok-sok bitang új grafikai új játékok, amit majd kiadnak rá. Tipikus jellemző, hogy mikor kijön egy új gép, először is rendre várjuk a szokásos nagy címek folytatását. Szinte minden gépnél a jól bevált kliséket várjuk, mintha pl. csak akkor jönne el az új generáció, ha ki-jönne végre az MSG4, Halo 3, meg a GTS. El fog majd megérni jönni egy új generáció x év múlva, és azokon is várjuk a Halo 4-et, MG55-öt (vagy MG56-ot) stb., nem unalmas már ez egy kisse? Mindig ahogy „fel-töltődik” végre a kínálat rendes címeikkel, amint ki-jönnek azok a játékok, amikre úgy vertük magunkat a generációváltáskor, addigra már egyáltalán nem is olyan nagy számok, hiszen évekig vártunk rájuk, és nem sokkal utána szépen adják ki megint az új gépek. Ezek még tükösbbe grafikaiuk keszegesek, de megint elől nyújtanak valamit kínáló, kevés új öt-lettel, és ismét csak várhatunk a szokásos bevett si-ker címek folytatásaira azelőtt a szöveggel, hogy „még nem láttuk semmit”, ezzel. Ellenpélda ugyan a Wii, csak hát azzal más problémák vannak. K)**

Kellemes Karácsony! Unnepek és Boldog Új Évet Kívánok a ma-gazinknak és készítőinek!

Mi várható konzol terén a jövő évben? A Manhunt 2 miatt meg-int szájrakolom. De miért? Nem is értem.) Talán Snake megint megmenni a világot. Aztán megintyunk a KILLZONE-nal. Fej-feszítgetjük megunkat a FF-ben. Agyontingunkat a verdt a so-ron következő NFS-ban. **(Az okosok már az Underground óta ledaltak vele. K)** Lezúzzuk Kratos-szal az isteneket. Nyom-juk a Naruto gyakorlat egy golfot vagy mitomén. J. Szélfűző a zombik Racoon City után valahol másra. Pár barom a wii-el a jótékra kien az iskolai lövöldözések. Lengyük a kezünk a wii-el és utána kivesszük a nuncsokat a képernyőből.) **(Nálam a szülinapi partim óta szigorú Wii szabályok léptek ér-vénybe. K)** Megint jönnek a jobbnál jobb és a „rabbnál sz-rabb játékok. **(Főleg az utóbbi. K)** Nah, erre az évre ennyi. Üdv Borka

Üdv! Hát lesz: sok game nextgenekre, nem lesz: sok game PS2-re. Nextgen színt senki nem nyer, marad a Sony, Microsoft, N hármás. Nem megy tónkre senki, az biztos! KILLZONE 2 lesz a nagy durranás (meg pár cím amiről még nem tudunk). Nagy be-gés nem hiszem, hogy lenne. Nem lesz. Szerintem jönni fognak összegyűjti a pénz egy PS3-ra, azaz veszek egy PS3-at. **(Igen, a kettő valóban nem ugyanaz. K)** Hát Wii TV-ben azon nem készült pocman **(Majd megleg vele a nygri. K)**

**(Kifogytunk az emalekkel, egy bepötyögött pár analógót is, amely nem az alap témába veyott. Az olvasathatón hibákkal teli kisregényekkel külön örültem. K)**

Szazogatos! Miért kellett „cikizni” Marit és a melegessé? Hi-szen nekem többek között ez a kettő is a fontos része az életem-nem. Picit rosszabb ez. **(Kedves Krisztián, rosszul állsz hozzá a kérdéshez, a gúnyolódást sokkal inkább vehetnéd megítélésnek. Mi hiszünk abban, hogy a modern időkben minden ember egyenlő, és nem sör-pörjük a szénnyel alá, ha egyes olvasónk, vagy videójátékosok más nézeteket vallanak. Van aki for-rón szereti. K)** Én egy 30 éves Tényleg megcsallat videójáté-ka vagyok. Üdv. P. Krisztián (Ja és a kezdetek óta hű olvasók.)

T. Martin és Microsoft. 2006.XI.08. A nagy vizualizáció! Egy vál-dás: PS3-rl, Xbox360-ra. Plusz I lemez: PGR3, LoTB for M-Earth II. Összesen 11 6298 Ft. 2007.II.10 Samsung LCD TV 150.00 Ft. Nagy öröm = nagy csalódás! Az Xbox 360 nagyon melegsik, nagyon hangos! A játéklemezeket elején találhatók, bevezető fil-meknek: 3-4 másodpercet megakad, DOA, PGR3 stb. Oblivion - le is fog! S. Cell: Double Agent: Berangót. 3 piros LED még nincs Csak az idegeim! Szavaztélv, és kérdem én: T. Microsoft! Miért nem a saját dobozba viszik el a gépet? Mi-ért telik el több, mint 2 hét, amire visszakapom? Miért Prágóban javítják? Ja és a jéghegy csúcsa! Telefonban: Azt mondta a hölgy, nem is biztos, hogy a saját gépetem kapom vissza, hanem lehet, hogy csúcsa egyenértékű! Miért nem újít? **(Na persze K)** A futor csúcsa: laptopok és videokamerák keresett! (Nincs Xbox360 van, vitte. Milyen a szervezés uraim? Kaptam: A saját javított gé-tem, és egy Gold kártyát.

Ha használjam! Egy Magyarországon: Még nincs internet, hozzáférhetőség. Hivatalosán Sony! PS3 rulez! Válasszunk, kár volt Remegok: Hogy mikor szarik be! Az Xbox360.

Ut: De a remény! Ha meg utólsora. Az erő legyen vele! Microsoft! Egy olyan játékos fan: akiknek kezd elmenni a kedve. A játékok! Fel)

**(Fej a fejel, Feol Milyen ironikus: Amit anno mondtál! Az Xbox biztos teli megbízhatatlani Pedig, el-enkeztél: Pont az utódjáról lett az Azért mostan-ra, vannak már komolyabb játékok is rá! Talán idővel, elnyerik a tetszésed! Szerviz kicélt, kaotikus. De működik, és nem akadékoskodnak, ellen-ben kárpótolnak! Live valóban, nincs hivatalosan! Mégis mindenki: Tölts! K)**

**(A következő levelet egy Monty nevű PS fan írta, amit sajnos még kellett kurtitánudom durva hossza mi-ott, de azért a „Dzson kommandó bevetésen” c. no-vellájából idéznék egy keveset. K)**

„Dzson a nagy harcos rosszul volt az X említése hallatán. Ö, ake-n a kontrollálern sem volt X gomb, és a szavazásán is PS-t írt az X helyett, mindent meggett, hogy megfeszítse a Playstation szidó-ka. Ebben segített neki kommandója, kikét ő maga képezté ki. Harcosai Master Chief ektőlában gyakoroltak és DOA szereplőktől minitáztak homokzakón tükéleteztették. Ján Kazamától és Hwoon-rangtól elesett harci mozdulatokat. Dzson, aki két volt a harmad-ik X-en... íze, PS-en, úgy tervezte, hogy fia, kikét Jakórl, Ra-cherától és Sly-rl neveztet el, követik majd a példáját. De még mi-előtt elmerülhetett volna gondolatában, megcsörtet a mobilja.

— Killzone – mondta, mivel hallott nem acazt mondani, majd mi-után meghallgatta a híve felet, elváltóltie magót:

— VÖRÖS KODI Valaki kimondta a „szar a Playstation” mondatot! Szoroké fejtepte fel az állozatszerénye alopját és cserélte le Snaké-s gyokloruháját Helghast katonákról minitáztak páncél-ra.

**(Innentől vágatlak Monty, de ne búsulj, ugyanis a levelet olvasva Dzson egészen elérzékenyült, és va-lami olyasmi mormogott örmönkönyv közepette, hogy „beavottat lettl”. K)**

A sötét oldal igazsága! Sziasztok báránykám, rég írtam már nektek, de a mostani Csvegőt olvasva úgy látom, hogy a light oldal marul túl sok a fény, és megcsitítia a búrálókat. Így lát, eljött az igazság pillanata, bár nem érdekeltem meg, de elárul-tom mitől ilyen sz-r a Csvegő. **(Na, halgassuk az agyt-rösztöt K)** Híába is próbáljátok megtenni, mert gondalom megcsitítiték kényt anyagi bájjával, lehenlőre modorával (re-mélem érezni a tünet), de biza-biza a fotokolpos Martin ap, másodszorban meg is, kik egész nap cukorkát szagpattogtak csak azért, hogy minél bővebb nyíljal be... íze, szóval hogy bi-zonyos dolgokat művelhettek vele (és még én állak a sötét ál-on). **(Nem, te szimplán sötét vagy. K)** Hal vannak a jó kis anyázós levelek, melyek is, mint homorzavások, kisseb-bőliségi minitáztak megcsitit pincisk Martin egyetlen kezé-mozdulatára ugrottak? Sehol! Ugyanis itt a Dark Side-on sem csa-pa hülyegyerek üldögél (sőt a legbb arcok köztudomásúlag mind itt vannak). **(Kivétel erősíti a szabályt. K)** Ha nincs esély, kizárják akeket két anyja van (meg a spártaiak). Nem te-zik valamelyik kikét Tartalom? Különvélemény van stb...stb... írj! Martin gáza fittynét, a pincisk meg ugranak. Most azt is szpogolok, hümmögtek, szárcsogók, sírdögöltek magokat kék, hogy unkoztok. Ilyenkor kéne előlőnjö a gaza telelőssé-gnek, és szárcsatozhia népet, hosszú évek munkájával ászado-bolt állatszerleglét...

**(Kökény meg egy Laci, de inentől vágatlak. Valami megcsitult bennem levedel olvasása közben, aztán rájöttem, hogy csak WC-re kell mennem. Amíg bejövös irányom volt, a másik levedelet majd meg-próbálom besúritni a kövi számba. K)**

Aztán itt van meg a 12 éves Nagy N. Ádám levele, aki potom 4 évet kévsé küldte el válszázat az omi-nózus 576 kérdőívbe. Hét későn, mint szóha. Aztán rajzolt valamit. „888... nem is tudom mit. Az hiszem valami rakétás kukac meg egy pisztolyos őrfőng nyuszil lövöldözés egy gömbára, alatta Burnout le-motortól felirattal. Martinnek üzenet, hogy ne legyen túl kritikus, Zsinának meg szerelmet vallott. Plusz van itt egy szűcske, és néhány adott: 45 kg súly, barna szem, és valami szőke, és némi infó a ma-gánéletéről.

Ádám, a helyedben én még nem kezdenék időseb-bédkel, inkább maradj a nyakodokos Antinél, aki a levedelben említettél. További jó PS2-zést.

Végül nekem is elé kéne állnom valami vélemény-félével az aktuális téma illetően. Nos videójátékos szemmel a 2007 nálam elég változatosan tel. Volt egy-két nagyobbs durranás, amivel királyul elvot-tam, és bár akadtak olyan hónapok, hogy szinte be sem kapcsoltam a 360-at, azért úgy érzem öszes-ségében kellemes és tartalmas év volt nextgen fron-tan, főleg, hogy mind a mai napig nem krepált be a gépem. A Wii-ben kellemesen csodálodom, bár to-vábbra is csak bulikra ajánlanám, egy-két kivét-elől eltekintve. A PS3 egyre jobban jön föl, és most már van elegendő exkluzív címe is, hogy megérje megvenni, de az igazán nagy durranások, amiket 2005 óta szájkolnók, hogy ezek miatt kell a PS3, még mindig várhatnak magára, ki tudja meddig. Ami nagyon érdekel, bármikor is jönnek: Resident 5, Killzone 2, GTA4, Alien Wake, és majd a Sega misztikus új Alien shootere. Ami még jöhet: Turok, MSG4, GTS, Gears of War 2, Motorstorm 2, FFXIII, Dead Rising 2, Lost Planet 2, és valami poénos cu-mó Wii-re.

A jövő háti téma:

Te milyen egyedi játéktétellel állnál elő?

Bármilyen vad gondolat megteszi. Ha valakit egy bakterium-szimulátor hozna lázba, hát írja le, nem kell feltétlenül csak csilvilgyi gyilkolás akciójátéko-kban, vagy CoD-ben gondolkoznai. Az emleketek to-vábbra is az 576konzol@576.hu címre küldjétek, a postai címet pedig az újság elejére találjátok. Sok-sok rövid ötletes levél várak. Minny lenne erre a hónapra, meg egyeszer BÜEK mindenkinen, vizsgá-zóknak pedig sikeres UV-ke. Krisztián



## FILM/DVD



### Waczak szálló 1. és 2. Sorozat / Fawlty Towers Series 1 & 2 / Műfaj: Humor. Angol.

Rendező: John Howard Davies

Szereplők: John Cleese, Prunella Scales,

Andrew Sachs, Connie Booth

DVD: angol, lengyel monó, magyar felirat

Extrák: interjúk, bakiparódé

Bevallom most bajban vagyok kicsit, mivel a Waczak szálló az elmúlt 30 év alatt szinte már fogalomná nőtte ki magát a másik nagy angol intellektuális humoros sorozattal együtt (Monty Python ugye) és hát igazából elég csekély az esélye annak, hogy tudnék bármilyen előírászatmögött, amit ne írjak volna le korábban kétszázhuszonegyezer és így ne volna az ajánló hatalmas waczak... Okés, ígértem ez volt az utolsó rossz szöveg a cikkben, a koncentrációt pedig kapcsolniuk át gyorsan az előadásra, mely szerint ugye van egy hotel, ami valójában motel, de én itt most csak azért írtam, hogy megörökítsem a szöveget, hogy megneveztem fogom használni. Szóval ez a sorozatbeli SZÁLLÓ nem közönsé-

ges hely, mivel a tulajdonosa, Basil nem csak hogy egy kellemetlen modorú bunkó, aki folyamatosan cseszegeti az alkalmazottait, de mintha az is zokan venné, hogy holmi vendégek pont ezen a helyen kívánnak megszállni, ezzel meglopva az a tökéletes nyugalmára irányuló törekvéseit. Növél az idegesség-e mértét a foltoskodó, folyamatosan a telefonon lógó feleség és az egyenes Spanyolországból importált kábébalbas Manuel is, aki ugyan korábban nevezhető a pindének gyöngyének és az angolkodás sem a legvalószínű, de legalább esélyt ad Basilnak, hogy a pár-szer bérletigénnyel verbálisan és hát kevésbé verbálisan egyaránt. Még szerencse, hogy itt van Polly, hogy a többiek szerencsétlenkedését helyre rakja, persze általában a szállón eluralkodó társ-lás között még ő sem tudja megakadályozni. A sorozatot állítólag a Monty Python társaság Torquay-ban való kiruccanása inspirálta, ahol a tulajdonos volt Basilékék kérésére meg a lakók élését. John Cleese azán előbb a karakteresül fejlette ki a rövidke ellenére (mindössze 12 részből készült két tévéváltozat) is ki-rellen népszerűségnek örvendő, többnyire díjnyertes BBC sorozatot. A helyzetkomikummal bőven meglovasított gagorádé a katasztrófák egész láncolatát zúdító a szerencsétlen igazgató nyakába, aki hol az arisztokratákkal, alattomos módon megháló vendégekkel, pszichológusokkal vagy éppen szállodaelőadókkal kénytelen megküzdieni a 30 perces részek során. Érdemes külön kiemelni a Németek közhévi név epizódját, amiben Basil különösen ügyke a politikai korrektségre, ami azt államoztatja, hogy kerültek a háború említését (különmondhat: Don't mention the war!), germán vendégek előtt, azán persze dühös magyar-társával végül saját maga teszi kacsra a vacsorát, a németeket és a rekeszszimokat. Cleese élete alkalmát nyújtja Basil Fawly szerepében és bár a többiek is kiválóak, kétség nem fér hozzá, hogy ez egyedül az ő one man show-j. A DVD kiadás erősen fapados és hiányzik a magyar szinkron is, de vizsgálatát mindenki a tudat, hogy ebben az esetben az eredeti hang + felirat páros semmilyen szinkron nem tudná übereitni. Aki tehát még az angol humorra, nyugodt szívvel beruházhat a 2 DVD-re, aki meg nem, az ebben az esetben csúnyán rábótt!



## ZENE

### The Go! Team - Proof Of Youth / Memphis Industries/

A Go! Team igazán két dolog miatt égett bele minden alieridőpód érdeklőségű egyén kezébe. Egyrészt a brigitioni soktagú kollektíva bevezette és egyben legitimáltette az időle felkialkítójeleket ellátott együttes neveket (Forward Russia!, Bomb the Music Industry! stb.), más részről viszont a daltó magabbalaktoral rendezkező címetellett ellátott "Thunder, Lightning, Strike" c. debütálmuzikálójá sikerült negyedmilliót eladni és bejuttatni egy Mercury Prize jelölést (ez egy olyan daj, mint amilyen a mi Arany Zsiráfotolunk... LÉNNE, ha valamivel alacsonyabb ráhejálkoralat rendelkezne), hogy maga az együttes viszonylag a radar alatt maradt. Emiatt a nagy nevek hadnemenomán milyen minőségű visszatéréseinek anyálkában kicsit alkadt a szeptemberre idészlet új anyag is, de legalább annál nagyobbaból rábótt az elsőként kilemezeze másolt Grip Like A Vice. Az már előbb a rövid, de velős 4 percből is világosan kiderült, hogy a Go! Team átvárta a Parton nem: 1. fogja a második lemezeknél elvárni komolyabb irányba vinni a formáció stílusát, 2. fog innovációs díjat kapni, 3. felejtette el, hogy a popzene legfontosabb kriteriuma az, hogy kellőképpen szórakoztató legyen. És imigyen alakult ki az a parádés helyet, mely szerint a Proof Of Youth bár fikarcnyi fejlődést sem mutat elődéhez képest, mégis cirka kétszázszor jobban képes lekötöni a hallgatót, mint az év csúcsora előzőtől bandának "stílusfelmérő" alkotása. Mert néha az is elég, ha csak zúg a breakbeat, húz a basszus, út a vokál, szél a trombita és használnak a szaxofonok. Mindez egy olyan kavalkádában olvadt össze, ami először furcsa lehet a fülnek, de éppen az összességében ad utánaotthonat karakölt és egy nagyon ritka gyémánti ből (jó értelemben offkora) a produkciójuk, ami, írd és mond, a Proof Of Youth-ot az év dancé lemezévé avatta. 37 perc, 11 szám és fergeteges party hangulat, ami az okosan belátó játékdínek köszönhetően éppen nem válik unalmassá / önméltóvá. Kedves örök-viadám, mindigépésik, hűlék és intellektuállejek, pop és deathmetal rájogóik, itt a tél leghatásosabb ellenszere!



## ZENE

### Makoto - Believe in My Soul / Good Looking Records/

Itt van a tél, itt van a tél. Itt van a bróga idő, itt van újra. Itt vannak a ZH-k, itt vannak újra. A sor még hosszabb folytatónak lenne az évazak pozitív (itt vannak a normális játékok) és negatív jellemzőinek (az alkálkított csajok viszont nagyon nincsenek itt) tétele felsorolásával, amittől most a köz-jó érdekében eltekintek. A lényeg az, hogy ilyenkor az átlagos zenekedvelő hajlamosabb ráharapni a pozitív energiákkal telített hanghordozókra, mint mondjuk valamelyik Portishead agymenés-re (széleséjre: amíg Portishead rúlejt). Kifejezetten üdítően hatott hát az egyenesen Japánból importált Makoto (magyarra kódolva: bészintesség) második nagylemezének Szeptemberi helyi megjelenésének híre. Nem is kellett sokáig szerezniére sem az előződdal, az a mégis elég sűrű, az utóbbi három évben tetethatott állapotban végtelek Good Looking lemezeként. A jellegzetes és köz-kedvelő GL stílus mit sem változott az elmúlt pár év alatt, úgyhogy a Logical Progression sorozat egykori kedvelői akár beelhagytak nélkül tehettek kosarukba a CD-t. Hogy nevén nevezzük a gyereket és egyben zenétől leekét tartunk a netgen olvasóknak, ez konkrétan azt jelenti, hogy a Believe in My Soul a szélesebb drumbass mellett teszi le a voksát, aminek a félreértések elkerülése végett NINCS kora a negyvenes títmárok időkhöz. Széllő láshozhoz, annál inkább kélhet a hátródóllás, vezetők, relaxálók, gyengédén szerelkezős hangulatokhoz, mint aletestő zene. Ez persze nem azt jelenti, hogy a 12 felvétel onnaggonban nem állná meg a helyét, a külön kiemelgetéssel csak azért nem pazarlom a helyet, mert... 1. minijegyek egyeneslensé magas színvonalon mozog, 2. a korang igazából akkor mutatja ki igazán a foga lehetéit, ha egyben hallgatjuk meg. Most jöve az is rá, amiben külön karnap és utazásra hívó dallamok kapnak készerpet, de az akkora klisé lenne, mint a fehér ház (igen, a washingtoni) vagy inkább a Buckingham Palace...? Ááá, ki érdekel! Igazából csak az a fontos, hogy, ha a trendszér magazinok nem is fogják a szokásos szuperlatívuszsal dühített tönkjémmel bevenni Makoto esetében, a Believe in My Soul az az év egyik legszeretettebb hanghordozója, széles felhasználhatósági körrel rendelkező, igazi nyenyeknek való zenedarabokkal. Bon Appétit!





Új 576 KByte üzletet nyitunk!

2008. JANUÁR 17.

„ez már a 15.„


# PÉCS ÁRKÁD



[www.576.hu](http://www.576.hu)

# BLEACH

ブリーチ



A 15 éves gimnazista srác, Ichigo, kisfiúként, édesanyja halálakor vette észre, hogy látja a szellemeket. Ez a családjában nem meglepő adottság, de egyedül Ichigo képes kommunikálni is velük...

Ez a nagyon összetett, hol szellemes, hol félelmetes és véres, hol bizzar kult.sorozat - amely mélyen elgondolkodtatja a nézőt az evilág és a túlvilág kapcsolatáról, összefüggéseiről - **január 21-től 26 héten át minden hétfőn 21:15-kor** lesz látható az **Animax műsorán.**

12

## A másik éned



[www.animaxtv.hu](http://www.animaxtv.hu)

akció

kaland

sci-fi

humor

romantika